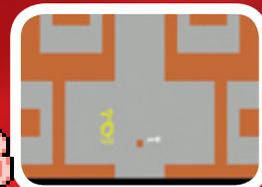
ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

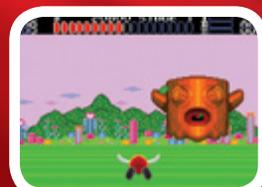
OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

Nº 16
R$ 10,90

CADILLACS AND DINOSAURS Um dos melhores beat'em ups da Capcom, o rei dos fliperamas

ADVENTURE A primeira aventura virtual tinha um dragão que mais parecia um pato

INDY 500 A Sega foi além da simulação e colocou até garrafões de leite perto das pistas

SPACE FANTASY ZONE Deu tudo errado em uma das primeiras propostas de crossover entre jogos

FAMICOM

30 ANOS DE HISTÓRIA

Conheça os segredos do console que deu origem a Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Final Fantasy, Castlevania e outras séries lendárias

EDITORIAL

Uma nova lembrança a cada edição fechada

Não dá para contar a história dos videogames sem dedicar um espaço de honra para a Nintendo. E não dá para traçar os momentos mais memoráveis da empresa oriental sem comemorar os 30 anos do Famicom, o irmão gêmeo japonês do "Nintendinho" 8-bit.

Pois é... 30 anos! Já se passaram três décadas e o que aconteceu naquela geração de ouro pesa na balança até hoje. Afinal, nunca mais vimos o nascimento de tantas franquias incríveis em um mesmo console. E muitas delas são campeãs de vendas até hoje, como *Super Mario Bros.*, *Metroid*, *The Legend of Zelda*, *Castlevania*, *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Também se popularizaram franquias que não fazem o mesmo sucesso nas prateleiras modernas, por nunca mais terem sido tão grandes como foram nos tempos dourados. É o caso de *Contra*, *Mega Man*, *Ninja Gaiden* e outros.

Não é à toa que, recentemente, Shigeru Miyamoto comentou que a Nintendo precisa criar novas franquias. A empresa se sustenta até hoje com derivados dessas marcas criadas no Famicom. Uma nova avalanche de inspiração, como a de 30 anos atrás, poderia revolucionar o mercado mais uma vez.

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 16 – Agosto de 2013

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Colaboraram nesta edição:
Alexei Barros (edição e textos),
Eric Fraga e Rafael Fernandes (textos)

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes, Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renan Pereira, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/ 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL (WWW.EUROPANET.COM.BR)
Gerente: Marco Clivati
marco.clivati@europanet.com.br
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente), Henrique Guerche, Evaldo Nascimento

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Carlos Mellacci, William Costa, Leonardo Minorelli

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
(11) 3038-5101 - vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Equipe de vendas: Michele Pereira,
Leonardo Cruz, Daniela Malanga

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne Maylla Costa, Marcia Queiroz

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Kurosaki (Gerente),
Paula Orlandini, Gustavo Barboza

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista do DVD-ROM (ISSN 2176-8668).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

SUMÁRIO

ERRATA

Não, Balrog não se naturalizou tailandês. Na matéria do *Mortal Kombat II* da **OLD!Gamer #15**, informamos equivocadamente a nacionalidade do boxeador do *Street Fighter II*, que, como todo mundo sabe, é americano. Foi o caso de pensar uma coisa e escrever outra. Na verdade, a versão preliminar do Jax estava parecida com o Balrog, apesar de ele estar desenhado como um lutador de kickboxing, como o Sagat, esse sim tailandês. Daí a confusão. Estamos estudando os métodos mais sanguinários de tortura para que gafes como essa não se repitam (adivinha se não vamos nos inspirar no *Mortal Kombat*).

STAFF

Humberto Martinez
Depois de suar sangue na cobertura da E3 2013, repousa em um trono de pixels, saboreando clássicos 8-bit.

Marco Souza
Entre polígonos e sprites, o nosso diagramador prefere os jogos 2D. Mas não que diagramar belamente o dossiê tenha sido fácil.

Alexei Barros
Verborrágico como nunca, disse que precisaria de muito mais páginas para falar do NES e dos clones. Pretende abordá-los no futuro.

Rafael Fernandes
Compra muitos jogos da Sega. Nesta edição, falou sobre um jogo com franquias da Sega. E ele costuma usar uma camisa da Sega. Seguista ele?

Eric Fraga
Aventureiro das antigas, mostrou como é possível existir o retrô dentro do retrô, com um quadrado, uma seta e um pato-dragão.

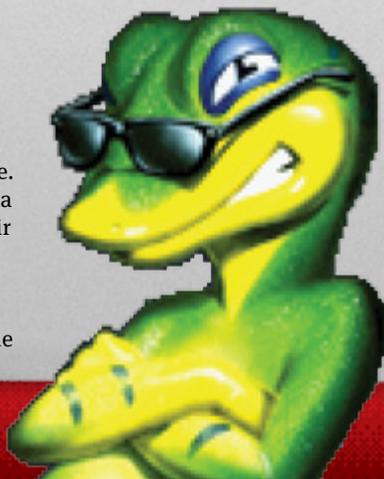
RETROSPECTIVA ESPECIAL

Por Alexei Barros

A nova leva de videogames foi posta à mesa: Wii U, PlayStation 4 e Xbox One são os representantes da oitava geração de consoles. Enquanto a Nintendo revelou o Wii U lá na E3 2011, a Sony e a Microsoft anunciaram suas máquinas em conferências transmitidas ao vivo via internet neste ano: o PlayStation Meeting 2013, realizado em 20 de fevereiro em Nova York, e o Xbox Reveal, que aconteceu dia 21 de maio em Redmond. Os dois eventos serviram como uma prelúdio para a E3 2013 em junho, feira que reservou mais novidades sobre o PS4 e o XOne. Mas o que isso tem a ver com uma seção de notícias velhas? A divulgação desses aparelhos é justamente o gatilho para relembrarmos o contexto em que os videogames antigos foram apresentados nesta retrospectiva especial do OLD!News. Viaje no tempo, acompanhando as revelações dos principais consoles da quinta e sexta gerações, as eras que as revistas brasileiras clássicas acompanharam mais de perto.

3DO

Nasce uma nova fabricante de videogames

"Uma nova fabricante de videogames está pintando no mercado americano. Ela se chama 3DO e reúne grandes feras de empresas importantes, como Electronic Arts, Psygnosis, Virgin, Paramount, Warner Bros. e por aí vai. A 3DO pretende lançar um sistema integrado de CD, áudio, vídeo e videogame. Ou seja, uma parafernália que permite jogar, assistir filmes, ouvir música, acessar informações de bancos de dados, estudar... fazer tudo o que der na telha. Guarde bem isso: sistemas integrados como esses são uma forte tendência de futuro para os videogames. A 3DO tem tudo para dar certo."

ANÁLISE OLD!GAMER

As palavras proféticas da Ação Games se confirmaram de maneira mais contundente 20 anos depois com o Xbox One pela proposta da Microsoft de convergir vários aparelhos em um. Talvez esse conceito fosse precoce demais para o 3DO, que prometia muito quando foi anunciado em janeiro de 1993 na Winter CES em Las Vegas, aparecendo depois na Summer CES em Chicago, em junho do mesmo ano. De nada adiantaram os recursos multimídia com o preço de lançamento de absurdos US$ 700 e a pouca variedade de jogos, principais motivos para o insucesso do aparelho.

Ação Games #28

1993

Informática Folha de S. Paulo

informática

Paulistas terão mobilidade celular a partir de agosto

1993

Jaguar

Atari com IBM

"As empresas Atari e IBM anunciaram na semana passada um acordo estratégico para a produção de um sistema de entretenimento baseado em multimídia. O contrato entre as duas empresas para a produção do Atari Jaguar é estimado em US$ 500 milhões. O programa multimídia interativo comportará 16 milhões de cores num sistema de 24-bit e trabalhará com imagens em três dimensões. O sistema prevê a conexão no futuro de telefone, modem e periféricos de áudio."

Análise OLD!Gamer

Sem muito alarde, o anúncio da Atari Jaguar foi noticiado pela Folha em julho de 1993, destacando a IBM, e o alto preço do investimento das empresas. Por mais que a marca Atari ainda tivesse força, já não era a mesma coisa dos tempos áureos do Atari 2600. Repare que, assim como o 3DO, o console também tinha pretensões além dos jogos, mas o Jaguar não vingou e marcou a despedida da Atari do desenvolvimento de consoles.

Nintendo 64

O novo console da Nintendo

"A Nintendo está preparando a sua maior ousadia: vem aí um superconsole de 64-bit, capaz de processar imagens em 3D perfeito, alta definição gráfica e som com qualidade de CD. O Project Reality, ou Projeto Realidade, como está sendo chamada a nova máquina, vai ser produzida com tecnologia Silicon Graphics, uma gigante norte-americana da área de estações gráficas computadorizadas, e deverá chegar ao mercado norte-americano no final do ano de 1995. A notícia foi divulgada no final de agosto por Michael Schachter, diretor para a América Latina da Nintendo of America, durante a visita ao Brasil.

A ousadia é mesmo grande. O Project Reality vai ser baseado em um chip processador RISC da empresa MIPS, uma subsidiária da Silicon Graphics. O mesmo usado nas estações gráficas Indy, as vedetes da Silicon.

Só para você sentir a força dessa máquina, ela foi responsável pela criação dos efeitos especiais dos filmes *Terminator 2* (quem não se lembra das imagens do exterminador de metal derretido se recompondo?) e de *Jurassic Park*. Para quem ainda não ficou de boca aberta, tem mais: o novo sistema trabalhará com imagens tridimensionais, programadas em gráficos poligonais com um requinte a mais: a tecnologia Texture Mapping. Segundo a Nintendo, o Project Reality será a nova geração dos consoles de videogame. Agora, o melhor da festa: o preço estimado do Project Reality pela Nintendo, na ocasião do lançamento, será menor do que US$ 250."

VideoGame #30

1993

Análise OLD!Gamer

A informação de que o sucessor do SNES estava em desenvolvimento foi dada por Hiroshi Yamauchi, então presidente da Nintendo, na Space World de agosto de 1993. No mesmo mês, foi realizada uma conferência de imprensa em São Francisco, Estados Unidos, contando a novidade. Até o lançamento em 1996 (junho no Japão e setembro nos EUA), passaram-se quase incríveis três anos. Nesse tempo, o Project Reality passou a se chamar Ultra 64 e finalmente Nintendo 64.

Ação Games #47

1993

Saturn

Sega lança Saturn em 1994

"Saturn, o videogame de 32-bit da Sega, deve ser lançado até novembro do próximo ano. A afirmação é da revista japonesa Mega Drive Fan, que inclusive publicou, em sua matéria, um modelo de design para o aparelho. Esse visual não é definitivo (assim como o próprio nome do console), mas há outros detalhes sobre ele que já podem ser adiantados.

Processador: o processador central do Saturn será de 32-bit e tecnologia RISC, desenvolvido conjuntamente entre a Sega e Hitachi. Além desse processador principal de 32-bit, o Saturn deverá ter outros seis processadores auxiliares.

Software: o Saturn rodará jogos tanto em cartucho como no formato de discos. A Sega pretende utilizar um drive de CD-ROM mais avançado e quatro vezes mais rápido do que o usado hoje no Mega CD. Calcula-se que o preço dos jogos vá variar de US$ 50 a US$ 100.

Som e imagem: e pode ir babando: 32 canais de som PCM, memória interna de 24 Megabits (dá para armazenar um *Street Fighter II: Champion* Edition inteiro), mais de 16 milhões de cores e imagens com nível de resolução de 24 mil pixels (pontos).

Compatibilidade: nfelizmente, é quase certo que o Saturn não terá compatibilidade alguma com os sistemas de 16-bit da Sega: Mega Drive e Mega CD. Mas a Sega garante: continuará dando toda atenção às máquinas de 16-bit, produzindo jogos para elas. Afinal, nem todos entrarão de cara na órbita do Saturn – um aparelho que, hoje, custaria em torno de US$ 500."

Análise OLD!Gamer

A Sega vivia um período de incertezas no final dos 16-bit e transição para a geração seguinte, porque lançava diversos hardwares sem dar continuidade a eles, mesmo que o texto da notícia diga o contrário. O Saturn foi um dos projetos que levou à condição atual da Sega de ser apenas uma softhouse, sem fabricar consoles, e toda essa história está contada nos mínimos detalhes no gigantesco dossiê da OLD!Gamer #7.

PlayStation

Máquina multimídia da Sony anunciada para 1994

Edge #4

1994

"Depois de anos de especulação e uma ou duas falsas largadas, a Sony anunciou que irá entrar no mercado de hardwares de entretenimento interativo na última metade do próximo ano. A gigante global de eletrônicos vai lançar o console de CD no mercado japonês no fim de 1994, com a chegada europeia marcada para meados de 1995. O console está sendo desenvolvido por uma nova subsidiária chamada Sony Computer Entertainment (SCE), que também vai desenvolver jogos para o aparelho, assim como licenciar a tecnologia para desenvolvedoras third-party. A nova máquina já está sendo chamada internamente de 'um dos mais importantes lançamentos de hardware da década'. Uma fonte da Sony falou à Edge: 'o console é mais poderoso do que qualquer máquina disponível no mercado ou em desenvolvimento por ampla margem.' A Sony já tem um vasto império multimídia depois de incorporar a Columbia Tri-Star Studios e a CBS Records. Mais recentemente foi decidido que a empresa se tornaria uma verdadeira publisher de jogos, ao iniciar o selo Sony Imagesoft e adquirir desenvolvedoras como a Psygnosis. Uma fonte em posição privilegiada da Sony explicou: 'isso é a consagração de muitos anos e bilhões de dólares de investimento. A nova máquina é apenas a lógica conclusão para aquisições como a Columbia e a CBS.'"

ANÁLISE OLD!GAMER

A Sony bem que tentou se aproximar da Nintendo no desenvolvimento do add-on em CD do SNES, mas o projeto não vingou como se sabe. Depois isso, foi formada, em novembro de 1993, a Sony Computer Entertainment, dando a largada para entrada da Sony no mercado da fabricação de consoles. As declarações apuradas pela Edge britânica até poderiam valer para qualquer responsável por um videogame novo na época; a diferença é que as previsões ambiciosas se cumpriram, e a marca PlayStation já está na quarta geração.

Gamers #38

1999

PlayStation 2

A Sony mostra suas garras e apresenta seu coringa na manga contra a suprema máquina de jogos da Sega

"Na segunda quinzena de fevereiro, a mídia foi completamente voltada a dois grandiosos acontecimentos. O primeiro deles, *Final Fantasy VIII*, o mais esperado RPG de todos os tempos.O segundo, o anúncio oficial da máquina que todos queriam ouvir: o PlayStation 2. Durante a festa comemorativa da Sony pela meta de 50 milhões de PlayStations vendidos atingida, os grandes executivos da empresa divulgaram as primeiras imagens que a nova versão do PlayStation é capaz de gerar. Fora revelado que a mídia utilizada pelo novo console será o DVD. Em contrapartida, nada fora dito sobre a possibilidade de o PS2 rodar os filmes em DVD. É muito pouco provável que isso seja possível: isso acabaria com o valioso mercado de aparelhos de leitura de DVDs da Sony. Os aparelhos de DVD convencionais têm um custo médio de US$ 500. Lançar um leitor de DVDs, que ainda roda jogos e custa metade do preço normal seria assassinar por completo o mercado. Depois, entrou a cena uma sequência de animação com o velho Charles, personagem do projeto *Final Fantasy The Movie*. Por fim, a famosa cena em CG da dança entre Squall e Rinoa, de *Final Fantasy VIII*, reproduzida num clima mais romântico, com menor iluminação e menos gente no salão... MAS COMPLETAMENTE EM TEMPO REAL!"

ANÁLISE OLD!GAMER

Diferentemente do que a Gamers imaginava, o PlayStation 2 roda sim filmes em DVD, o que ajudou a difundir o formato. Depois a Sony realizou no dia 13 de setembro, conforme divulgado na Gamers #44, uma conferência de imprensa em Tóquio, na qual Ken Kutaragi, presidente da SCEI, mostrou a cara do PlayStation 2, que se tornaria o console mais vendido de todos os tempos com 150 milhões de unidades.

Dreamcast

De Katana para Dreamcast, o console de 128-bit da Sega que mostra todo o poderio da empresa

Gamers #31

1998

“Mas que diabos de nome é esse? Apostamos que essa fora sua primeira reação ao conhecer o nome do novo console da Sega. Até que seria uma escolha coerente, tendo em vista que o time de produção da máquina em questão é um verdadeiro Dream Team. A Hitachi, encarregada do processador central de 200 MHz de velocidade e 128-bit; a NEC, responsável pelo chip acelerador gráfico Power VR2; a Yamaha, com seu chip Yamaha Super Intelligent Sound Processor; e a Microsoft, com o sistema operacional Windows CE. Todavia, a explicação dada por Shoichiro Irimajiri, presidente da Sega of Japan, durante a conferência para a promoção de seu mais novo console, ocorrida no dia 21 último, no Akasaka Hotel New Otani, foi um tanto diferente. Como ele mesmo disse, Dreamcast ‘deriva da síntese de ‘dream’ (sonho) e ‘broadcast’ (difusão, dispersão por meio da mídia), para exprimir a ideia de que esse novo entretenimento digital pode ‘perseguir’ sonhos e criá-los para todos.’ De qualquer forma, vejamos o que rolou nas duas conferências, decorridas no dia 21 de maio de 1998. Com a capacidade de manipular cerca de 1 milhão de polígonos simultaneamente, com 8 Mega de memória RAM e CD-ROM de velocidade 6x, milhares ficaram abismados com tal poder. Mas qual não foi nossa surpresa ao perceber que o Sega Dreamcast seria MELHOR QUE O PROMETIDO. Ou seja, com as atuais configurações, em tese, o Sega Dreamcast é 1,4 vezes melhor que a placa mais poderosa da Sega, a Model 3 Step 2! Dois programas de demonstração foram apresentados. O primeiro mostrava uma construção poligonal da face de Irimajiri. A face que ali flutuava parecia real! Ela parecia viva, com muitas expressões complexas e com todos os polígonos texturizados em tempo real.

Mas isso não fora nada se comparado ao voo realizado na demo denominada Babel Tower. A câmera sobrevoava a grande torre, tendo ali embaixo uma cidade magnificamente detalhada. Os polígonos, as texturas... Todas de qualidade acima da média, mas parecendo pré-texturizadas. Mas não eram. Todos os polígonos ali presentes eram texturizados em tempo real. Com essas duas sequências, o Sega Dreamcast mostra ser capaz de realizar coisas que, em tese, seriam impossíveis para os consoles da plataforma atualmente mais avançada, quebrando barreiras e tornando o mundo digital mais próximo da realidade...”

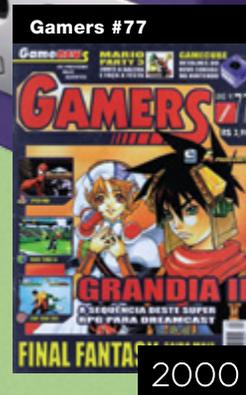
ANÁLISE OLD!GAMER

O Dreamcast acendeu uma esperança nos fãs da Sega para que a empresa retomasse a liderança do mercado que um dia o Mega Drive ocupou, apresentando duas demos técnicas de alta tecnologia. Infelizmente, a história do Dreamcast acabou antes do que muitos imaginavam, como em um sonho interrompido, abrindo espaço para intermináveis discussões pela internet do que a Sega poderia ter feito para que o projeto desse certo. Deixou saudades.

GameCube

A revelação do GameCube, o novíssimo console de 128-bit da Nintendo

"Sega e Sony já possuem sistemas de 128-bit, enquanto a Nintendo permanece com o seu console de 64-bit. E é nesse cenário que nasce a nova máquina da Big N, que promete superar seus adversários e revolucionar o mundo dos games. Tudo começou no dia 3 de março de 1999. Nesse dia, a Nintendo afirmou estar produzindo seu próximo console. Posteriormente, no dia 12 de maio de 1999, um dia antes da E3, a Big N realizou o primeiro pronunciamento oficial sobre seu novo console. Adotou-se o codinome Projeto Dolphin e algumas das parcerias, assim como especificações vagas, foram reveladas.

Somente agora, após mais de um ano sem novidades concretas, a Nintendo realizou uma conferência para a revelação de seu trunfo na competição da próxima geração. O evento realizou-se um dia antes do início oficial da Space World 2000, no dia 24 de agosto, no Makuhari Messe em Tóquio, onde a empresa finalmente exibiu sua máquina ao mundo, revelando o nome verdadeiro, especificações técnicas, design, controle, periféricos, planos futuros e também, como não poderia faltar, algumas demos técnicas (nada de jogos). O GameCube parece ser um console bem grande. Mas não se deixe levar pelas aparências. Na realidade, ele cabe na palma da mão. Esse cubo tem 15 cm de largura, 11 cm de altura e 16,1 cm de profundidade."

Gamers #77

2000

ANÁLISE OLD!GAMER

No colossal dossiê em duas edições da Gamers sobre o GameCube, o qual destacamos um trecho da primeira parte, foram destrinchados os planos da Nintendo para o console demonstrado na Space World 2000, evento realizado em agosto daquele ano que ainda teve *Luigi's Mansion* e *The Legend of Zelda 128* (depois reimaginado para o cartunesco *The Wind Waker*). Abandonando os cartuchos, o aparelho prometia contar com grandes jogos exclusivos de produtoras second-party como a Retro Studios e a Rare, além de reaproximar as third-parties que se afugentaram na época do N64.

Xbox

Agora é pra valer: Xbox sai em 2001

"No dia 10 do mês passado, Bill Gates anunciou o lançamento do Xbox e deu algumas pistas sobre o poder do console em uma coletiva e depois em uma reunião com desenvolvedores em San Jose, na Califórnia. A nova máquina deve ser lançada no segundo semestre do ano que vem. O Xbox vai sair primeiro no mercado americano. Três empresas estão envolvidas no desenvolvimento: Microsoft (software e hardware), Intel (processamento) e a nVidia (processador gráfico). Gates não falou nada sobre preço, mas estima-se que fique por volta dos US$ 300. As demos mostravam pessoas e objetos modelados e texturizados com uma qualidade superior à do PlayStation 2. O design da máquina surpreendeu. É um grande 'X' prateado, parecendo mais uma escultura. Vinte e uma empresas já confirmaram que vão desenvolver jogos para a plataforma."

SuperGamePower #73

2000

ANÁLISE OLD!GAMER

O Xbox foi revelado pelo próprio cofundador da empresa e multimilionário Bill Gates na Game Developers Conference 2000. Na ocasião, as demos rodaram no 'X' prateado, mas era algo tão ousado que poucos acreditavam que esse seria o console lançado no mercado. O design final do aparelho foi demonstrado apenas na Consumer Electronics Show 2001. O Xbox não foi um sucesso estrondoso, mas deu o pontapé inicial para consolidar uma nova marca no mercado de videogames, competindo com nomes fortes como PlayStation ou Nintendo.

DOSSIÊ FAMICOM

Os trunfos e superações do console supremo da Nintendo que durou mais de uma década e deixou um legado gigantesco de clássicos

Por Alexei Barros

O Family Computer, popularmente chamado de Famicom, não é console mais vendido da história, mas pode ser considerado o mais importante de todos os tempos. O Famicom foi o primeiro aparelho para jogos de grande sucesso no Japão, constituindo o mercado doméstico nesse país tão imprenscidível para o universo dos videogames. Suas particularidades, periféricos exclusivos e diferenças com a contraparte ocidental, o famoso NES (Nintendo Entertainment System), nos levaram a este dossiê enfocado na versão japonesa do sistema de 8-bit da Nintendo, em comemoração dos 30 anos de lançamento. Embarque nesta viagem pixelada por longos anos do console imbatível que construiu um império de grandes jogos e marcou gerações.

Trajetória centenária

Cartas de baralho, arroz instantâneo, companhias de táxi, motéis, brinquedos... Esses foram os ramos de atividade da Nintendo, fundada em 1889, até que o presidente da empresa, Hiroshi Yamauchi, encontrasse nos jogos eletrônicos o real motivo da existência da companhia. A Nintendo adquiriu com a Magnavox o direito de fabricar e vender no Japão jogos baseados no Pong, e, em uma parceria com a Mitsubishi, lançou o Color TV Game 6. Da divisão Nintendo Research & Development 1, liderada por Gunpei Yokoi, nasceram os Game & Watch, portáteis com tela de LCD que usavam componentes da Sharp. Enquanto isso, a outra divisão, Nintendo Research & Development 2, chefiada por Masayuki Uemura, ex-funcionário da Sharp, investia nos arcades. O grande sucesso era o *Donkey Kong*, mas pouco depois o negócio dos fliperamas começava a decair. Felizmente para a Nintendo, o Game & Watch emplacou de vez, levando a um desequilíbrio de empregados entre os departamentos da Nintendo. "Yokoi-san era o responsável pelo Research & Development Department 1, que estava desenvolvendo o Game & Watch. O número de funcionários que ele tinha estava aumentando. Entretanto, eu estava no Research & Development Department 2, cuja quantidade de pessoas estava diminuindo, então eu tinha muito tempo livre e estava indo para casa bastante cedo [risos]", relembra Masayuki Uemura em bate-papo dos 25 anos do Mario na série Iwata Asks no site da Nintendo.

Missão impossível

Yamauchi estava sempre de olho no amanhã. "Ele me falou que as boas vendas do Game & Watch não iam durar muito tempo", conta Uemura. Logo a Nintendo precisava de um produto de nova geração e, então, em novembro de 1981, os dias de calmaria de Uemura chegaram ao fim. "Ele [Hiroshi Yamauchi] disse que o próximo passo seria os videogames para jogar em casa na televisão e perguntou se o meu departamento os criaria", diz. Ao contrário do normal, de ficar empolgado com o novo projeto, Uemura

FINAL FANTASY

A origem da série é muito conhecida: o jogo recebeu esse nome porque seria o último título da Square, que fecharia as portas. Mas o RPG surpreendeu, fez sucesso e continua até hoje. Talvez poucos saibam que, quando o jogo chegou às lojas, em dezembro de 1987, estava previsto o lançamento do *Dragon Quest III*, que enfim saiu em 1988. Será que a Square sobreviveria se *DQIII* não atrasasse?

A linha de consoles dedicados Color TV Game foi a primeira investida da Nintendo nos ramo doméstico dos games. O Color TV Game Block Kuzushi (foto) trazia jogos inspirados no *Breakout*

Masayuki Uemura (esq.), se aposentou e hoje é consultor da Nintendo. Já Hiroshi Yamauchi (dir.) deixou o cargo da presidência da Nintendo em 2002 e foi sucedido por Satoru Iwata

Um dos primeiros títulos third-party no console, *Lode Runner* é uma bela tradução da Hudson de um jogo preto e branco do Apple II. Se você acha fácil demais, jogue a continuação *Championship Lode Runner* e veja o que é desafio

não se animou muito com a ideia. "Eu, pessoalmente, não tinha na verdade quaisquer perspectivas de sucesso. Eles estavam pegando mais e mais pessoas do meu departamento para trabalhar no Game & Watch, então minha equipe possuía apenas três pessoas", comenta em entrevista à revista Weekly Playboy traduzida por Kevin Gifford para o blog Magweasel. "A missão nos foi dada como se estivéssemos lutando em uma batalha perdida. Eu ainda tenho minhas anotações dos estágios iniciais do projeto, mas está cheio de comentários pessimistas, como 'não vejo futuro nisso'." Yamauchi não queria somente um mero sucessor do TV Color Game 6. "Eu entendi que seria uma extensão desses aparelhos, mas o Yamauchi-san fez diversas determinações. Ele disse que os videogames não seriam dedicados, mas, sim, adotaríamos o sistema com cartuchos, que estava então se tornando mainstream", relembra Uemura ao site da Nintendo. "Além disso, ele me falou para fazer uma máquina que não tivesse concorrentes por três anos", fala. Não era nada fácil conseguir uma tecnologia à frente do tempo. "Os computadores estavam sendo feitos por empresas de semicondutores, então eu não podia pedir a nenhum deles que criasse algo superior para nós. Não importa como você enxergue isso, não era algo fácil de conseguir. E a Nintendo foi praticamente a última a entrar para o mercado de consoles com cartucho", comenta Uemura. E adiantava falar para o chefe que a missão era inviável? "Mas, mesmo se dissesse isso, ele não me ouviria [risos]", brinca. "Mas eu tinha tempo livre e o Yamauchi-san me falou para fazer, então não tive outra escolha senão concordar [risos]." Para completar, havia outra dificuldade: o prazo. "E ele queria para meados de 1982. Era impossível conseguir fazê-lo em tão pouco tempo", relembra. A data não foi cumprida evidentemente, e os desafios do projeto estavam apenas começando...

Quem faz os chips?

Enquanto Uemura estava pesquisando sobre outros consoles do mercado, surgiu mais uma pedra no caminho. "Yamauchi-san disse que não poderíamos fazer o console com a Sharp. Isso realmente doeu [risos]. Eu pretendia trabalhar com a Sharp", lamenta Uemura, citando a empresa onde foi funcionário. "Mas o motivo dele era simples. Ele falou que, se nós pedíssemos que a Sharp concentrasse seus esforços no console, eles não seriam capazes de continuar fazendo mais jogos do Game & Watch."

Como a Nintendo dependia de novos modelos para manter a febre dos portáteis, Uemura teve um novo problema. "Comecei procurando por alguém para fazer uma parceria e contatei muitas das maiores fabricantes de componentes eletrônicos, mas todos eles disseram não", diz. Então surgiu uma esperança. "E, depois, quando estava pensando no que fazer, por sorte recebi uma ligação da Ricoh", lembra. "Na época, a Ricoh tinha uma fábrica de semicondutores com instalações muito avançadas, mas eles estavam enfrentando problemas porque a taxa operacional não subia. Eles queriam que eu fosse lá dar uma olhada e ver se poderíamos usá-los de alguma forma. Na ocasião, a fábrica estava operando apenas a 10% da capacidade." Ou seja, uma companhia que precisava desesperadamente de trabalho, porque

Até hoje, o *Donkey Kong* original, de arcade, nunca foi relançado no Virtual Console

Elevator Action ganhou um port para Famicom dois anos depois do arcade

O arcade *Mario Bros.* (o que veio antes do *Super*) foi lançado apenas um dia antes do Famicom, dia 14 de julho de 1983, e também comemora 30 anos de existência. A adaptação para Famicom do jogo de estreia do Luigi saiu em setembro daquele ano

Nos primórdios da Nintendo, Donkey Kong era um personagem mais frequente do que o Mario

o investimento de semicondutores era muito alto. "Queria analisar todas as possibilidades, por isso visitei a fábrica, e aconteceu que estava lá a pessoa que tinha mostrado para a Nintendo o design de circuitos já há algum tempo para os consoles da empresa para o TV Game 6 e o TV Game 15", relembra Uemura. A pessoa em questão é Hiromitsu Yagi, que trabalhava na Mitsubishi e depois foi para a Ricoh. "No entanto, sem uma ideia de que tipo de console nós queríamos fazer, sem um objetivo em mente, não podíamos seguir adiante, então eu perguntei, pensando que ele provavelmente diria que não, se poderia fazer algo que fizesse funcionar o *Donkey Kong*."

A equipe buscava outros exemplos de console disponíveis no mercado. "O Atari 2600 foi um grande sucesso nos EUA naquela época, então eu achava que poderia simplesmente usá-lo como referência e seguir um pouco o projeto para esse caminho", revela Uemura à Weekly Playboy. Na prática... as coisas se mostram bastante diferentes. "Mas, infelizmente, o Atari 2600 não era uma boa referência técnica para nós. Então encaramos todos os desafios e decidimos que iríamos fazer uma máquina de tanta alta qualidade que seria à altura dos arcades."

MII 8-BIT

Em meio ao impacto provocado pelo controle com sensor de movimentos do Wii, a Nintendo introduziu os Miis, avatares caricaturizados dos usuários. Por extensão, o conceito vem sendo usado no Wii U e 3DS também. Ideia nova? Ideia velha, velhíssima. Gênio que é gênio pensa à frente de seu tempo, e Shigeru Miyamoto mostrou na Game Developers Conference 2007 que ele já teve essa ideia na época do Famicom Disk System! Ele achava que seria divertido desenhar o rosto de pessoas, mas o projeto foi deixado de lado porque a NIntendo não sabia como transformar aquilo em um jogo. Esses avatares ganharam outras encarnações no 64DD do Nintendo 64 e no GameCube até finalmente virar realidade no Wii.

A tarefa proposta consistia em reproduzir em pequena escala um chip que tivesse a mesma potência técnica das placas de circuito do fliperama. "Quando penso nisso agora, penso que fiz bem em perguntar 'podemos fazer o *Donkey Kong*?' em vez de 'podemos fazer um circuito assim?' Parece que os engenheiros da Ricoh estavam sedentos por um desafio que os levasse a trabalhar em uma nova tecnologia", fala no site da Nintendo. Como ainda não havia forma de estipular as especificações, era a maneira mais rápida para ver onde seria possível recriar o *Donkey Kong*. "E, ao mesmo tempo, nós tínhamos desenvolvedores como o Miyamoto-san, por isso podíamos fazer sugestões e dizer coisas como 'deveria no mínimo ser capaz de fazer isto'. Preservamos a essência do original e pudemos recorrer à quantidade máxima de pessoas discutindo todas juntas como o jogo poderia ser simplificado."

Codinome: Gamecom

Antes de iniciar o trabalho no aparelho, a Nintendo recebeu a visita de funcionários da Coleco, fabricante americana de brinquedos, para a demonstração do protótipo do ColecoVision, console que ela colocaria no mercado a fim de concorrer com o Atari 2600. Nesse pouco comentado encontro revelado pela revista Nikkei Electronics, em reportagem traduzida pelo blog GlitterBerri, os engenheiros da Nintendo ficaram bastante impressionados com a qualidade dos gráficos do ColecoVision. Também de acordo com o artigo, Uemura se sentiu estimulado com a tecnologia do ColecoVision e tinha em mente para o

SUPER MARIO BROS.
Miyamoto parece sempre comentar uma coisa nova quando fala sobre o jogo que é o mais vendido do Famicom, com 6,81 milhões de cópias. Uma das declarações recentes mais interessantes dele à Famitsu revela que haveria uma fase estilo shoot 'em up em que Mario pularia em uma nuvem que atirava nos inimigos. Os estágios bônus nas nuvens são um resquício desse conceito abortado

projeto a qualidade técnica que era muito superior ao Atari 2600. Segundo o livro *Nos Bastidores da Nintendo* de Jeff Ryan, Yamauchi considerou comprar a licença do ColecoVision para fabricá-lo no Japão, mas se recusou a fazê-lo quando soube que teria de pagar todos os custos.

O desenvolvimento mais concreto do console começou então com o codinome Gamecom em junho de 1982, ou seja, quando o presidente Hiroshi Yamauchi originalmente queria o videogame pronto. A Ricoh sugeriu que fosse usada a CPU 6502 licenciada da empresa americana Rockwell. O chip possuía ¼ do tamanho do popular Z80, que era utilizado em arcades e computadores, o que significava menos custo e mais espaço para circuitos. O 6502 não era muito usado no Japão, e a vantagem imediata era dificultar que outras empresas copiassem – em curto prazo a medida surtiria efeito.

O lado ruim disso é que nem a Nintendo se dava bem com o 6502. Ninguém o usava, e havia kits de desenvolvimento do Z80 para todos os lados na produtora. "Quando disse que queria usar o 6502 na Nintendo, a equipe me falou que eu tomava essas decisões porque não fazia videogames", diz Uemura. Em outubro de 1982, o protótipo Gamecom foi finalizado em dois módulos: um com a CPU e os circuitos periféricos e o outro para os circuitos de processamento de imagem. Com isso, o próximo passo foi criar as ferramentas de desenvolvimento de software. Mais uma vez o 6502 causou dor de cabeça, porque ainda não existia no Japão a ferramenta de desenvolvimento para esse chip. A Nintendo adquiriu um circuito emulador fabricado em Taiwan até que ela construísse o próprio kit de desenvolvimento chamado Nintendo Capture (NCAP), instalado em um computador PC-8001 da NEC.

Outra ferramenta fundamental para a criação de jogos foi construída por Uemura: um digitalizador 8x8 pontos com LEDs, que permitia transformar os desenhos dos personagens em sprites na tela do computador. Além disso, usando um digitalizador, também foi criado um software para gerar arquivos a partir dos sprites. O problema é que os bugs não eram excluídos como eles imaginavam, e muitas vezes a equipe perdia todo o trabalho, tendo de refazer sprites do zero. Ainda em outubro de 1982, Uemura criou o design propriamente dito do Gamecom, baseado em sete especificações elementares. A saber:

1. Não haverá um teclado conectado;
2. O console vai se distanciar da aparência de um PC;
3. Será uma máquina feita exclusivamente para jogar, mas não vai parecer um brinquedo;
4. Os controles podem ser usados por duas pessoas. Se possível, os controles devem ser guardados no próprio aparelho;
5. A ROM de um cartucho será do tamanho de uma fita cassete;
6. O videogame terá conectores para a ROM do cartucho, um interruptor de energia, conectores dos controles, uma tomada para conector de energia AC e outra tomada para antena RF;
7. Os controles terão uma alavanca, dois botões de ação, um botão Start e um botão de pausa.

Em outras palavras, o console não podia parecer um computador e nem um brinquedo. Deveria ser algo nunca visto antes, porque a equipe não queria que o design do aparelho levasse os

GRADIUS
Shmups em sistemas 8-bit, ainda mais ports de arcades, costumam sofrer com pouco poder de processamento. Já em 1986 a Konami fez uma adaptação impressionante de *Gradius* para o Famicom. Slowdowns e flicker dos gráficos são raros, mesmo com muitos sprites na tela desse importante jogo de navinha horizontal

QUATRO RAZÕES PARA O SUCESSO

Na palestra DiGRA 2007, organizada pela associação de mesmo nome no Japão, Masayuki Uemura sintetizou os quatro motivos determinantes para o sucesso do console (curiosamente, ele não citou o preço baixo).

1 – Excelência dos gráficos: o Famicom conseguia reproduzir a qualidade visual dos arcades da época. Ninguém tinha atingido o mesmo patamar na ocasião, e a beleza gráfica, desde os primórdios, sempre foi um elemento importante na hora do desempate entre dois consoles concorrentes com as mesmas características.

2 – Controle revolucionário: o direcional em cruz herdado do Game & Watch deixou a realização dos comandos muito mais natural e intuitiva. A Nintendo também era obcecada para ter um controle que respondesse com precisão ao apertar de botões, do contrário isso podia alienar os jogadores completamente.

3 – Donkey Kong: o maior sucesso da Nintendo na época podia ser jogado em uma versão praticamente idêntica sem fichas, em casa, ainda que com os cortes da cena da introdução do gorila subindo a escada e de uma fase inteira do arcade. Em compensação, a versão caseira do Famicom ganhou uma música inédita para a tela-título.

4 – Apoio das third-parthies: talvez seja óbvio, mas quanto mais gente fizer jogos, melhor para o console... Não necessariamente, lembre-se do Atari 2600. Mas eram as principais produtoras japonesas da época: Hudson, Namco, Konami, Taito, Jaleco, Enix, Capcom, Square, Sunsoft, HAL Laboratory, Irem, Data East, Natsume, Technos Japan...

Yie Ar Kung-Fu do Famicom, é baseado nas lutas da versão de MSX, não do arcade

consumidores a fazer pré-julgamentos sobre sua funcionalidade. O artigo da Nikkei Electronics cita que, se, por exemplo, o Gamecom se parecesse com um aparelho de áudio, as pessoas poderiam ficar decepcionadas por ter um resultado diferente das expectativas. Era para ser algo indefinido, misterioso e indecifrável. E uma sugestão para uma parte específica do console saiu da mente de Gunpei Yokoi. Inventor de diversos brinquedos na Nintendo, ele queria que a diversão começasse antes mesmo de ligar o console. Yokoi achou que as crianças, até as menores que não entendessem direito os jogos, achariam o máximo empurrar o botão de eject e ver o cartucho ser expelido do videogame.

Direcional: herança do Game & Watch

O plano inicial para o controle era algo similar a um arcade, com alavanca. Mas Uemura tinha consciência que os joyticks de arcade em casa poderiam não ser uma boa ideia pela dificuldade em encontrar a posição correta para segurá-los e também pelo risco de as crianças pisarem em cima do joystick e se machucarem.

Eis que de repente Takao Sawano, do time de desenvolvimento, propôs usar o direcional em cruz inventado por Gunpei Yokoi para o Game & Watch do *Donkey Kong* em vez da alavanca – ele já tinha desenvolvido outros modelos do portátil com o mesmo direcional. Os demais integrantes da equipe ficaram com o receio de que o direcional combinaria com a telinha do Game & Watch, não com uma imagem grande na TV com vários personagens. Sawano insistiu e conectou um Game & Watch no protótipo do console para fazer a vez do controle. Katsuya Nakakawa, outro integrante da equipe, tirou a prova e se maravilhou com a rapidez com que se adaptou aos comandos, ficando absolutamente confortável com a nova maneira de jogar. Ele percebeu que não tinha nada a ver a história de que o direcional não combinava com telas grandes. Ao jogar o Game & Watch, o olhar da pessoa fica centrado nas mãos, e isso se deve ao tamanho da tela, não porque havia a necessidade de confirmar a posição do direcional. Com o direcional em cruz finalmente testado e aprovado, Masayuki Yukawa , responsável pelo design de mecanismo, achou melhor que no Gamecom os botões fossem maiores do que os do Game & Watch. Em relação aos outros botões, havia a intenção de que a cada apertar o jogador sentisse um clique. Felizmente, essa (péssima) ideia foi descartada para aumentar a vida útil dos botões e, além disso, a equipe de desenvolvimento temia que os botões demorassem a voltar para a posição original, prejudicando o tempo de resposta dos comandos.

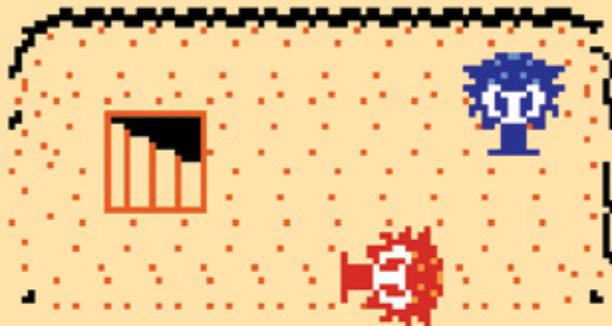
Esses gráficos do *Gradius II*, que não saiu nos EUA, são fruto de uma produtora que conseguia explorar os limites do Famicom. A Konami fez um belo trabalho

Para escalar montanhas, os esquimós de *Ice Climber* usavam o martelo para bater nas focas que tampavam os buracos no chão e assim poder subir de andar. Na versão de NES, as focas foram substituídas por yetis

Hitler no Fukkatsu: Top Secret introduziu uma mecânica inovadora do braço mecânico do personagem em um jogo de plataforma sem pulo. Não é outro jogo não, é o próprio título japonês do *Bionic Commando*, que nos EUA, perdeu as referências ao nazismo

Os inimigos inspirados nas estátuas de Ilha de Páscoa são uma marca da terceira fase do *Gradius*

Quando a placa de circuito do console foi criada, imaginava-se que haveria conectores para os controles. Para reduzir os custos, a Nintendo preferiu que os fios dos controles saíssem diretamente do videogame, sem a possibilidade de desconectá-los. Evidentemente, isso trouxe um problema: se um controle quebrasse, a pessoa tinha de levar todo o videogame para o conserto. A Nintendo não pensou em longo prazo e nem previa que as pessoas iam querer comprar o console tanto tempo depois. De qualquer forma, foi mantido um conector de 15 pinos na frente do console que serviria para ligar outros acessórios (e foram lançados muitos).

O videogame tem dois controles conectados, e o segundo não é idêntico ao primeiro. Além de não contar com o Start e o Select, o segundo controle possui um slider que ajusta o volume e ainda um microfone, ideia sugerida pelo próprio Uemura. Ele acreditava que os jogadores iam se divertir pelo simples fato de ouvirem

a voz no alto falante do televisor. Pelo jeito, os designers de jogos não viram tanta graça, porque poucos títulos usaram o recurso.

Para os cartuchos, a projeção original era que eles fossem do tamanho de fitas cassete e até coubessem nas caixinhas dessas fitas. No entanto, a ROM dos cartuchos precisou de mais espaço, deixando os cartuchos um pouco maiores que o previsto, com conectores de 60 pinos da própria Nintendo. Foi tomado muito cuidado no encaixe dos cartuchos no console. Para testar a resistência dos conectores, os cartuchos foram colocados e removidos cinco mil vezes. Detalhe: esse processo repetitivo não foi feito por um robô e, sim, manualmente, na raça.

De Gamecom para Family Computer

Já em 1983, a dificuldade de lidar com o 6502 melhorou muito quando Shuhei Kato reforçou a equipe. O primeiro contato dele com o 6502 foi quando comprou uma antiga placa de arcade com esse microprocessador em uma loja de velharias de eletrônica que ficava em frente da sua universidade. Consultando artigos de revista de eletrônica, Kato tentava transformar aquela sucata em um computador. Esse jeitão Professor Pardal do Kato foi de extrema utilidade para ele e especialmente para a Nintendo. Ele servia como um manual vivo do 6502, sendo capaz de esclarecer as dúvidas a respeito do chip.

No mesmo ano, a alcunha Gamecom foi abandonada em favor do nome que conhecemos hoje: Family Computer. Embora algumas fontes digam que a esposa de Uemura foi quem batizou o console, o próprio Uemura esclareceu a questão na entrevista para a Weekly Playboy. "O nome foi uma ideia minha. Nós realmente não tínhamos um departamento de marketing, então os desenvolvedores nomeavam seus próprios projetos. Termos como 'personal computer' e 'home computer' estavam aparecendo na mídia com bastante frequência na época, e eu percebi um dia que 'family' ainda não tinha sido usado. Evoca essa imagem das famílias sentando em volta do kotatsu [espécie de mesa baixa com aquecedor que cobre as pernas das pessoas com um cobertor] e jogando jogos umas com as outras, por isso eu achei que Family Computer funcionaria bem", afirma. Onde entra então a história da esposa de Uemura nomear o console? Na abreviação. "Na verdade, como estava discutindo esse nome com minha família, minha esposa disse: 'por que você não o chama simplesmente de Famicom? Você sabe que os japoneses vão abreviá-los de qualquer forma.' Eu gostei bastante, então propus que fosse o nome do console, mas o meu chefe rejeitou. Seu raciocínio era assim: 'Famicom? Não sei o que isso significa. Family Computer é muito mais fácil de entender'", fala Uemura, falando que Hiroshi Yamauchi não curtia muito o apelido, apesar da velha mania de abreviar as palavras dos nipônicos .

Por muito tempo, acreditou-se que as cores branca e vermelho escuro do Famicom fossem as mais baratas de plástico. "Isso, na realidade, é um erro. É o contrário, na verdade, porque originalmente nos estávamos escolhendo uma carcaça de aço barato para o console, mas era muito frágil, por isso tivemos de mudar para um plástico mais forte", esclarece Uemura. Chegou a se cogitar preto, azul e até o preto e branco, mas prevaleceu a preferência do chefão. "O vermelho escuro foi simplesmente um pedido do presidente. Ele tinha um cachecol vermelho escuro que gostava de usar bastante; era apenas uma cor que

Considerando apenas a versão em disco, *Zelda no Densetsu* vendeu no Japão 1,69 milhões de unidades – o 13º da colocação geral

Além de ser a fonte do direcional em cruz do Famicom, o Game & Watch inspiraria a própria Nintendo na criação do DS

No Japão, o jogo de exploração de cavernas *Spelunker* teve muitos fãs, o que é curioso, pois o título original é ocidental e saiu para computadores 8-bit da Atari

Fazer o segundo controle sem Select e Start pode ter provocado várias discussões entre jogadores japoneses para ver quem tinha o direito de assumir o primeiro controle

ele gostava. Para um executivo como ele, o design externo é uma das formas mais fáceis de colocar sua marca no projeto, por assim dizer. Essa é a verdade", conta.

A equipe de desenvolvimento gastou uma noite em claro para os preparativos da demonstração do console em junho de 1983. O protótipo ficou escondido no palco até ser revelado para a sessão direcionada aos vendedores. O preço baixo, de ¥ 14.800, surpreendeu. Uemura considera que conseguir esse valor foi uma das maiores dificuldades do projeto.

"O desenvolvimento começou com o objetivo de obter o preço de ¥ 10 mil ou menos, mas era muito difícil por causa dos custos; estava parecendo que seria mais ¥ 20 mil ou ¥ 30 mil. Nós barateamos o máximo possível", diz. Ainda que na opinião dele não fosse a ideal, essa cifra foi uma das armas em relação aos consoles rivais, que também eram tecnicamente inferiores: o Atari 2800 (baseado no Atari 2600) saiu atrasado no Japão em maio de 1983 ao preço inconcebível de ¥ 24.800 e o SG-1000, da Sega, em julho de 1983 (no mesmo dia do Famicom), custando ¥ 15 mil. A Nintendo oferecia o console mais poderoso e mais barato do mercado. Embora esse tenha sido um ponto positivo, a apresentação chamou a atenção pela ausência de um item. O nome do aparelho não é Family Computer? "Depois, quando anunciamos o Famicom para os grandes veículos, a reação da imprensa foi fria.

Criado pelo diretor de cinema Takeshi Kitano, *Takeshi no Chousenjou* é um daqueles jogos tão ruins que são bons. O título amado pelos japoneses propõe desafios absurdos, como cantar em uma sessão de karaokê (no microfone do segundo controle) ou então ficar sem tocar nos botões por uma hora...

THE LEGEND OF ZELDA

Único título original de lançamento do FDS, *Zelda no Densetsu* foi relançado em cartucho no Japão em fevereiro de 1994 - ou seja já depois do *A Link to the Past*. Na ocasião, o jogo foi numerado, ficando com o curioso nome *Zelda no Densetsu 1*

O Famicom não tinha um teclado, então...", comenta Uemura no site da Nintendo. Como vamos ver adiante, aos poucos o Famicom ganhou acessórios que o deixariam com cara de computador.

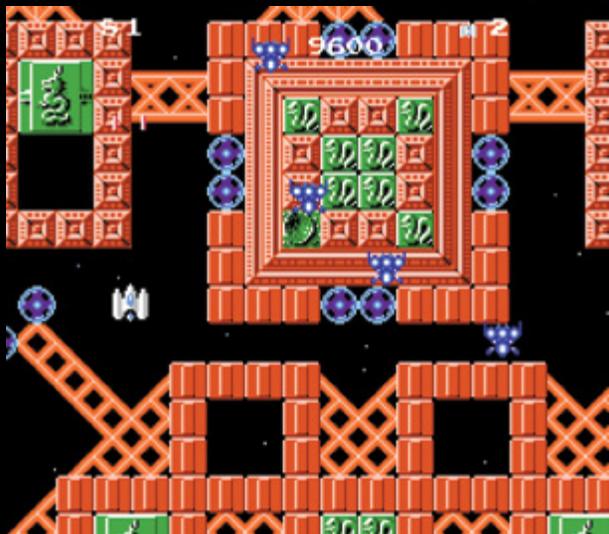
No período anterior ao lançamento, a equipe passou por mais um apuro. Uemura era o responsável pelo texto do manual do Famicom, mas, antes de finalizá-lo, surgiu a possibilidade de a Atari, graças à sua rede de distribuição internacional, lançar o console no resto do mundo. Uemura viajou às pressas para os EUA sem terminar o bendito manual, e apresentou, com um intérprete, o Famicom para os executivos da Atari . No fim das contas, os funcionários Satoshi Yamato e Shuhei Kato completaram o trabalho, e o acordo com a Atari não deu em nada.

Uma família cheia de problemas

O Famicom chegou ao mercado no Japão em 15 de julho de 1983. No mesmo dia do lançamento do console, três jogos foram vendidos separadamente: *Donkey Kong*, *Donkey Kong Jr.* e *Popeye*, todos adaptações de arcades da própria Nintendo. Ironicamente, nenhum deles é exclusivo, porque os três também saíram para Atari 2600, ColecoVision, Intellivision e outros sistemas. Por reflexo disso ou não, o Famicom não atendeu a boa perspectiva que tinha

Nem o próprio Miyamoto gosta muito de *Zelda II*. Mesmo assim, quem superar as extravagâncias do jogo pode se surpreender

O sarcástico cachorro risonho de *Duck Hunt* é um dos símbolos da geração 8-bit

Depois que adaptou o *Star Force*, arcade da Tehkan (futura Tecmo) para Famicom, a Hudson criou a sua própria série de jogos de navinha, *Star Soldier*, que reinou no console

com o aparelho, somando cerca de 500 mil unidades nos dois primeiros meses. Pouco a pouco, a Nintendo enriquecia seu portfólio variado que incluía jogos educativos (na verdade, reciclagens de sucessos) ou então títulos mais cerebrais baseados em jogos de tabuleiro: *Mahjong* e *Gomoku Narabe Renju* chegaram em agosto; *Mario Bros.*, port do arcade recém-lançado, em setembro; *Popeye no Eigo Asobi* (para ensinar inglês) em novembro; *Baseball*, o primeiro dos jogos de esporte do console, e *Donkey Kong Jr. no Sansuu Asobi* (*Donkey Kong Jr. Math*) em dezembro.

Mas, justamente no fim de ano, a Nintendo foi surpreendida por reclamações de varejistas. Uemura e Yokoi foram convocados para comparecer na sala do presidente Yamauchi, que transmitiu uma péssima notícia: alguns jogos provocavam um congelamento da imagem do Famicom. Para descobrir a origem do bug, os engenheiros fizeram testes e detectaram o problema em um chip, que precisava ser trocado. Hiroshi Imanishi, responsável pelo marketing do Famicom, disse que o problema seria muito caro de resolver. Toda a vantagem que a Nintendo tinha em relação aos concorrentes também se perderia. A reputação da Nintendo com os consumidores ficaria manchada. Pensando na solução, Yokoi achou melhor que a Nintendo só trocasse o chip quando os jogadores reclamassem do mau funcionamento, e os demais integrantes deram outras sugestões. Yamauchi apenas ordenou que fosse feito o recall de todos os consoles. Até quem era dono de um Famicom que não tinha apresentado o defeito podia levar o aparelho para ser consertado. Não só o chip defeituoso que era trocado, mas a placa-mãe inteira.

Resolvida a questão, as vendas começaram a melhorar um bocado em 1984 com as unidades já comercializadas sem defeito. Porém, ainda não era o que eles esperavam. "O Famicom alcançou um milhão de unidades 11 meses depois de seu lançamento. Nós realmente tínhamos dado tudo para fazê-lo, e, comparado com o Game & Watch, as vendas foram extremamente baixas", afirma Uemura no site da Nintendo. Outro problema que a Nintendo precisou resolveu foram os botões B e A, que, originalmente eram quadrados e emborrachados. Com o uso, eles ficavam enterrados, não permitindo que fossem pressionados devidamente. "Nós apertamos esses botões um milhão de vezes no teste! Não ocorreram problemas, então nós lançamos com absoluta confiança", relembra. "Acho que não entendemos realmente como as pessoas jogam videogame em casa. Resolvemos o problema fazendo os botões redondos, mas acho que os jogadores usavam mais força nos dedos do que quando jogavam o Game & Watch." Além da nova forma do botão, o material passou a ser mais resistente. Não acabou nisso. Também havia reclamações dos fios dos controles que se soltavam e imagens que sumiam na TV por conta de problemas na conexão de antena do aparelho, que, na época geralmente não tinham a entrada de vídeo como hoje. "Quando analisamos isso, pouco mais de 10% das TVs tinham

METROID

A jornada solitária de Samus Aran desviou de convenções da época, oferecendo diferentes habilidades para explorar o planeta Zebes de maneira livre. Embora hoje a série seja mais popular nos EUA do que no Japão, não houve uma diferença tão grande nas vendas, com 1,33 milhões e 1,04 milhões de cópias, respectivamente

Avistar uma estátua Chozo no caminho é sinal de que vem uma nova habilidade por aí no *Metroid*

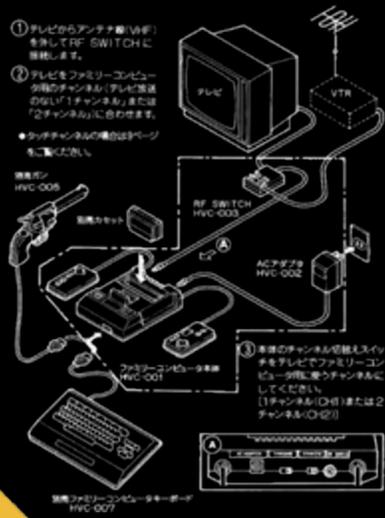
entradas para vídeo. Mas, se estivéssemos incluído um cabo para essa porcentagem de televisões com entrada de vídeo, o custo teria subido, então nós desistimos disso e fizemos o sistema com saída de antena. Mas depois as telas das TVs não mostravam nada, e, se você cometesse um erro na conexão, a imagem poderia aparecer em uma televisão próxima. As lojas de eletrônicos devem ter ficado bastante ocupadas corrigindo esses problemas", relembra Uemura.

É Nintendo... ou nada

Em janeiro de 1984, chegou o segundo jogo esportivo da Nintendo e um dos melhores, o viciante *Tennis*, com cinco adversários de diferentes níveis e modo para duplas. Em fevereiro, a Nintendo lançou o primeiro acessório para o Famicom, a *Kousenjuu Gun*, uma pistola de luz para o jogo *Wild Gunman* – pouco depois, *Duck Hunt* e *Hogan's Alley* saíram naquele ano para o uso dela. Em maio, saiu um dos jogos mais famosos do Famicom, *Golf*, com um golfista de bigode que lembrava muito o Mario. Por enquanto, repare que todos os jogos foram desenvolvidos pela fabricante do console. "Naquela época, a Nintendo iria cuidar de todos os jogos do Famicom", revela Uemura. "Nossa política a princípio era fazer todos os jogos por conta própria", reforça Imanishi. É irônico perceber que, por quase um ano, no Famicom, a produtora viveu, voluntariamente, um cenário muito parecido com as gerações posteriores ao Super Nintendo.

A Nintendo havia bons motivos para essa decisão. "O negócio de licenciamento

Spartan X é intitulado *Kung-Fu Master* no arcade e, no port para NES, apenas de *Kung Fu*

É incrível o emaranhado de fios que o Famicom pode acumular com todos os acessórios

O projeto de *Doki Doki Panic* começou mesmo como uma sequência do Mario, mas depois passou a ser estrelado pelos mascotes da Fuji Television

não tinha sido criado. É claro, assim que o Famicom passou a ser mais bem recebido e a vender cada vez mais, começamos a receber pedidos de todo mundo, dizendo 'vamos fazer um jogo para o console?'", fala Imanishi. Outra razão era ainda mais séria: o temido Crash de 1983. "Mas ter um monte de outras empresas fazendo seus próprios cartuchos provocou problemas. Quando a Atari Inc. inaugurou seu hardware nos EUA, o fracasso da Atari seguiu, e ocorreu o crash do mercado de games", conta Imanishi. "Eu estava realmente preocupado que algo semelhante pudesse acontecer, e uma determinada empresa lançou um cartucho defeituoso, que teve de ser retirado do mercado." Na introdução do livro *Family Computer 1983-1994*, o próprio Hiroshi Yamauchi contextualizou muito bem o impacto que o Crash de 1983 causou na indústria de games da época, mesmo na japonesa, e como a Nintendo encontrou seu espaço nesse cenário pós-apocalíptico:

"A Nintendo, vendo o fracasso da Atari, aprendeu que a qualidade do software é que determinava o sucesso ou fracasso. A produtora desenvolveu a máquina com isso em mente, e a CPU personalizada e a PPU (Picture Processing Unit) facilitariam a realização do que os desenvolvedores tinham em suas mentes. O resultado foi o Family Computer. A Nintendo começou a distribuí-lo no mercado doméstico japonês em julho de 1983. Na época, definir o preço do console para ¥ 14.800 foi revolucionário, e eles tentaram produzir uma quantidade pequena de jogos e de boa qualidade. Inicialmente, o sistema de distribuição, habituado com o colapso da Atari, não os recebeu de braços abertos. No entanto, o console

A carreira da Nintendo nos adventures é desconhecida no Ocidente. O *Famicom Tantei Club Kieta Koukeisha* é apenas um de vários jogos do gênero que a Nintendo lançou para o 8-bit

A GRANDE FAMÍLIA

O site Ultimate Console Database catalogou mais de 350 clones do Famicom/NES fabricados ao redor do mundo. Seria impossível falar de todos, embora, no futuro, ainda pretendamos trazer reportagens sobre os clones nacionais, como o Phantom System e o Top Game. Mas a Nintendo e a Sharp aproveitaram o sucesso do Famicom para lançar outros modelos além do convencional. Veja então os consoles 8-bit vendidos no Japão.

Famicom TV C1 (1983): TV com Famicom embutido da Sharp, disponível nos modelos 14 e 19 polegadas, que custavam, respectivamente, ¥ 93 mil e ¥ 145 mil. Em vez da saída RF, a imagem do Famicom é no padrão RGB – muitas revistas aproveitaram para fotografar as imagens com mais definição. O console traz na memória dois programas, JR GRAPHIC (ferramenta de desenho) e TV NOTE (para anotações), e junto vem *Donkey Kong Jr.* e *Donkey Kong Jr. no Sansuu Asobi* em um só cartucho. Os controles são removíveis.

Twin Famicom (1986): fabricado pela Sharp, combinou o Famicom e o Famicom Disk System em um único aparelho que possui saída de áudio e vídeo com conectores RCA. Ao preço de ¥ 32 mil, foi vendido nos modelos preto com detalhes em vermelho e vermelho com detalhes em preto. A Sharp lançou depois uma nova série do Twin Famicom com o atrativo de trazer os controles com modo turbo e fios um pouco mais longos. Há um led no botão de power, e os modelos de cor são diferentes: preto com uma tarja verde e azul e vermelho com uma tarja bege e cinza. Por fim, a Sharp também chegou a lançar o seu próprio óculos 3D para o Twin Famicom, chamado de Sharp Twin Famicom 3D System.

FamicomBox (1986): é uma caixa de 16 quilos com 15 slots disponíveis que era instalada em hotéis para jogar de 10 a 15 minutos com moedas de ¥ 100. Os cartuchos, da cor preta, adotavam o padrão americano de 72 pinos e eram feitos especificamente para o FamicomBox. Foram lançados 38 jogos para ele, em uma lista que passa por *Excitebike*, *Rockman*, *Super Mario Bros.* e *Ninja Ryukenden*. Há dois controles similares ao NES americano e uma NES Zapper ligadas diretamente no aparelho. A Sharp lançou uma versão semelhante da FamicomBox, a FamicomStation.

Famicom Titler (1989): se houvesse YouTube na década de 80, esse modelo poderia ser um enorme sucesso. Também fabricado pela Sharp, o Famicom Titler permite criar legendas para vídeos e pequenas animações para datas comemorativas. No próprio corpo do console, há uma pequena superfície sensível ao toque, com uma stylus para escrever caracteres. Mais incrível, o Famicom Titler gera internamente imagens em RGB e tem saída S-Vídeo. Custava a bagatela de ¥ 43 mil no lançamento.

Famicom HVC-101 (1993): uma década depois do lançamento original, dia 1º de dezembro de 1993, a Nintendo lançou por ¥6.800 uma versão do console com design repaginado, de tamanho levemente inferior ao antigo Famicom. O novo modelo é inspirado nas melhorias do Super Famicom, porque usa o mesmo cabo de saída e áudio e vídeo e adota o controle estilo "osso de cachorro" como do irmão 16-bit, sem microfone. É compatível com os controles do NES antigo e ainda com o equivalente americano desse modelo.

Jogo de plataforma com elementos de puzzle, *Door Door* mostrou que amadores podiam fazer títulos tão bons quanto os profissionais. Quando estava na escola, Koichi Nakamura já programava e obteve a segunda colocação com o *Door Door* no primeiro concurso de programação de jogos promovido pela Enix

obteve uma inesperada avaliação dos usuários que experimentaram um tipo diferente de diversão que se espalhou pelo boca a boca. Como resultado, obteve instantânea aceitação no Japão. As pessoas fizeram filas, e as lojas vendiam seus estoques em um dia."

Mas uma hora a porta para as produtoras iria se abrir, mais precisamente em 21 de junho de 1984, quase um ano depois do lançamento. Quem foi o pioneiro? "Um jogo da Hudson, com quem nós desenvolvemos em conjunto, o *Family BASIC*, foi o primeiro", fala Uemura, citando o primeiro título third-party para Famicom, um software de programação simples que justificava o "computer" do nome ao vir com o famigerado teclado. Se considerarmos um jogo mais convencional, o primeiro third-party seria o *Nuts & Milk*, também da Hudson, que, em seguida,

ainda lançou o jogo de plataforma *Lode Runner*.

A próxima produtora a entrar para a família do Famicom foi a Namcot (hoje Namco), que atacou com quatro competentes adaptações de arcades: *Galaxian*, *Pac-Man*, *Xevious* e *Mappy*. Enquanto isso, a Nintendo continuava apresentando qualidade. E variedade. *Devil World*, o jogo de estreia de Takashi Tezuka na produtora e única obra de Shigeru Miyamoto não lançada nos EUA é dessa época, assim como *F-1 Race*. O primeiro jogo de corrida do Famicom contou com a ajuda da programação do estúdio HAL Laboratory, que posteriormente seria comprado pela Nintendo. Da empresa sairia o atual presidente da Big N, Satoru Iwata, que inclusive trabalhou nesse jogo de Fórmula 1. As corridas também seguiram no saudoso *Excitebike*, jogo side-scrolling com motos. Finalmente a Nintendo parecia superar os traumas, e o Famicom engrenava, fechando 1984 com 3 milhões de unidades vendidas.

Antes e depois de Super Mario Bros.

Logo em janeiro de 1985, a Nintendo lançou *Balloon Fight*, com brigas de personagens que voam com bexigas, e *Ice Climber*, que foi um dos primeiros jogos de plataforma verticais. A quantidade de lançamentos do Famicom aumentou com o bem-vindo suporte de grandes produtoras. Entre os destaques, a Jaleco, que trouxe *Exerion* e *Formation Z*; a Taito, *Space Invaders* (um port do arcade de sete anos antes) e *Elevator Action*; a Konami, que adaptava seus títulos do MSX para o Famicom, começando por *Yie Ar Kung-Fu* e *Antarctic Adventure*; a Irem, com uma adaptação da própria Nintendo do *Spartan X* (*Kung Fu*); e a Enix, que estreou com *Door Door*. Tudo isso somado a Hudson, que, em fevereiro, lançou o port de *Raid on Bungeling Bay*, primeira criação de Will Wright em que o jogador controla um helicóptero em oito direções a fim de destruir instalações inimigas; e, em junho, também publicou a adaptação do arcade com excelente visual do shmup vertical *Star Force*. *Wrecking Crew*, lançado no mesmo mês, não trazia Mario no nome, mas o bigodudo estava lá para quebrar paredes com um martelo pesado. No mês seguinte, em julho, a Nintendo apresentou mais um acessório para os seus consumidores, o Family Computer Robot. Conhecido no Ocidente por R.O.B., o periférico dava mais cara de brinquedo ao console. Jogos compatíveis com o robozinho foram apenas dois: *Robot Block* e depois *Robot Gyro*, conhecidos nos EUA como *Stack-Up* e *Gyromite*, respectivamente. E veio setembro, o mês da grande revolução mais conhecida por *Super Mario Bros.*, que impactou pelos conceitos inovadores de design de jogo, difusão do side-scrolling no gênero plataforma (*Super Mario* não foi exatamente o primeiro), músicas de Koji Kondo, segredos intrigantes... A produção de Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka também levantou a moral da Nintendo na opinião pública. “Acho que o fator decisivo foi o aparecimento do *Super Mario Bros.* em 1985. Um único jogo tirou a incerteza que pairava sobre nós até aquele momento. *Super Mario* foi um jogo incrível!”, comenta Imanishi. “Antes do lançamento de *Super Mario Bros.*, até mesmo o parlamento tinha levantado a questão da influência dos videogames nas crianças, e os artigos dos jornais eram negativos em sua maioria. Mas a atmosfera luminosa do Mario excluiu o preconceito que havia contra o Famicom.”

CONTRA
O *Contra* do NES já é um jogo que impressiona pela pouca quantidade de slowdowns, levando em conta as altas explosões e os chefes gigantes. A versão do Famicom é ainda melhor, porque utiliza o chip especial VRC2. A edição japonesa conta com efeitos especiais a mais no cenário, além de um mapa geral mostrando a localização do estágio e cutscenes antes de cada fase

Quando *Advance Wars* foi lançado nos EUA para GBA, muitos poderiam pensar que era série nova da Nintendo. A origem dos confrontos estratégicos remonta à era 8-bit, com o *Famicom Wars*

JOGOS JAPONESES QUE NÃO SAÍRAM NO JAPÃO?

Sabemos que o Famicom guarda pérolas gamísticas exclusivas no Japão – algumas foram citadas no dossiê, outras você pode ver na matéria "Tesouros perdidos do NES" da **OLD!Gamer #9**. Os japoneses também não tiveram diversos títulos. Isso não seria absurdo se não fosse pelo fato de muitos jogos não lançados no Japão... serem feitos por softhouses japonesas! Veja os casos mais curiosos (não necessariamente os melhores jogos, é bom salientar).

***Adventures in the Magic Kingdom* (1990):** jornada de um garoto com boné de cowboy pela Disneylândia em busca de seis chaves que revelam o Castelo Encantado. A trilha musical desse jogo da Capcom é da talentosa Yoko Shimomura, que depois revisitaria a magia da Disney na série *Kingdom Hearts*.

***KickMaster* (1992):** jogo de plataforma com um artista marcial que desfere chutes, pula muito alto e solta magias. Desenvolvido pela Kindle Imagine Develop e publicado pela Taito, *KickMaster* tem cutscenes, belos gráficos e boa música.

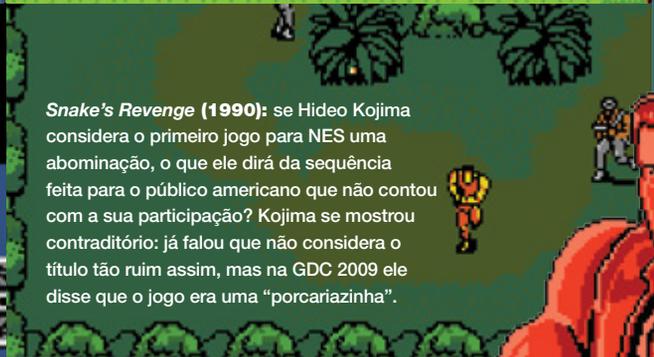
***Rad Racer II* (1990):** a continuação do jogo de corrida da Square que, no Japão, era chamado de *Highway Star*, e não teve o suporte para óculos 3D. Nobuo Uematsu, do *Final Fantasy*, fez as músicas, que são muito inspiradas, aliás.

***Contra Force* (1992):** a Konami ia lançar no Japão um jogo chamado *Arc Hound*, sem relação com a série *Contra*. O título foi cancelado para Famicom e, no lugar, a produtora localizou o jogo como *Contra Force* nos EUA.

***StarTropics* (1990):** pegando muita inspiração em *Zelda, StarTropics* foi criado especialmente para agradar o público americano em uma era pré-*Final Fantasy VII*. Ganhou até capa da Nintendo Power.

***Zoda's Revenge: StarTropics II* (1994):** o que pode ser mais inusitado do que fazer um RPG feito por japoneses só nos EUA? É lançar uma continuação dele no final da vida útil do console. A sequência passa por vários períodos históricos, com as aparições de personalidades como Sherlock Holmes e Leonardo da Vinci.

***Strider* (1989):** enquanto o Mega Drive e outros sistemas receberam um port do arcade, o NES ficou com uma versão diferente, sem a ação frenética que caracterizou o original. Chegou a ser anunciado no Japão, atrasou e foi cancelado.

***Snake's Revenge* (1990):** se Hideo Kojima considera o primeiro jogo para NES uma abominação, o que ele dirá da sequência feita para o público americano que não contou com a sua participação? Kojima se mostrou contraditório: já falou que não considera o título tão ruim assim, mas na GDC 2009 ele disse que o jogo era uma "porcariazinha".

Ainda que seja uma chatice os controles não terem conectores, pelo menos o corpo do console permite que eles fiquem muito bem acomodados nas laterais

Em agosto, a Namco ainda trouxe a adaptação do arcade *The Tower of Druaga*, clássico de exploração de labirintos com visão superior. Mais para o fim do ano, o Famicom recebeu o port de um jogo não exatamente direcionado para crianças e que se pode chamar de maduro: *Portopia Renzoku Satsujin Jiken*, o influente adventure criado por Yuji Horii (você lerá mais sobre ele daqui a pouco) lançado originalmente para o computador PC-6001. Inédito no Ocidente, o jogo inspirou ninguém menos do que Hideo Kojima a entrar para a indústria de games. O ano de 1985 acabou com as estreias de mais dois importantes reforços para o time imbatível de third-parthies do Famicom: a Capcom, que trouxe o shmup dos arcades *1942*, e a Square, que publicou o *Thexder* da desenvolvedora Game Arts. Em dezembro também chegaram ao Famicom jogos muito adorados entre os japoneses: *Spelunker*, famoso pelo protagonista frágil que morria em quedas de poucos centímetros de altura, e *Bomberman*, com o personagem que depositava bombas para matar os inimigos e destruir blocos.

DRAGON QUEST III

Os dois primeiros *Dragon Quest* utilizavam um sistema de passwords para o jogador continuar onde parou quando fosse desligar o Famicom. Já o *Dragon Quest III* foi o primeiro jogo da série no Japão em que o progresso era salvo na bateria acoplada no cartucho

A carreira meteórica do Disk System

Com uma produtora chegando depois da outra, somente em janeiro de 1986 a Nintendo formalizou o suporte das produtoras third-parthy. “Nós reconhecemos que era um grande problema e tivemos de fazer algo sobre isso, então a Nintendo decidiu criar um sistema de licença do Famicom em que a Nintendo iria fabricar os cartuchos e garantir a qualidade”, diz Imanishi.

Mas, com tantos jogos disponíveis, surgiu uma nova preocupação na Nintendo: será que as crianças ainda bancariam, ou melhor, convenceriam seus pais a comprar tantos cartuchos pelo preço de ¥5 mil? Um remédio poderia ser a Nintendo lançar jogos mais casuais, como os de puzzle, a um preço menor – sim, já se falava em jogo casual na década de 80, anos antes do Wii. Esse pensamento coincidiu com a sugestão da Hudson para o armazenamento de jogos em IC cards (cartões com cirtuito integrado). Caso a pessoa quisesse trocar de jogo, ela poderia regravar o cartão nos gravadores instalados nas lojas. Em tese, o custo de um IC card seria muito menor do que um cartucho. Masayuki Uemura gostou da proposta. Quando o plano foi posto na prática, ocorreram dois imprevistos: os gastos dos IC cards iam além do que eles pensavam pagar e ainda havia o custo dos royalties

Para completar o kit básico de designer de jogos do *Family BASIC*, a Nintendo lançou no Japão o Data Recorder, um gravador de fita K7 que permitia salvar os programas criados em BASIC, além dos estágios inventados pelo jogador no *Castle Excellent* e *Wrecking Crew* e das pistas do *Excitebike* e *Mach Rider*. Também funciona como um toca-fitas normal

Utilizado em apenas dois títulos, o Family Computer Robot não era muito resistente

SUPER MARIO BROS. 3
A obra máxima de Shigeru Miyamoto no Famicom levou dois anos para ficar pronta, considerando o tempo de planejamento do jogo. Entre tantos power-ups que Mario obtém, houve uma ideia descartada: Mario se transformaria em um centauro – um ser metade cavalo, metade humano. Depois de saber disso, vestir a roupa de Tanooki para levantar voo não parece uma ideia tão absurda

para as fabricantes de IC cards. A ideia dos IC cards foi descartada, mas não a necessidade de adotar um formato mais em conta que os cartuchos. Uemura então pensou na possibilidade de usar o Quick Disk, disquete fabricado pela empresa Mitsumi também usado nos computadores da linha MSX. Os disquetes teriam 128 kilobytes de capacidade de armazenamento, muito mais do que o cartucho da época com os seus míseros 32 kilobytes. A única desvantagem é o tempo de espera de oito segundos de leitura. Para evitar que fossem feitas cópias ilegais dos disquetes, a produtora colocou a inscrição "NINTENDO" nos dois lados do disquete, e as letras "I" e o último "N" são mais fundas que as outras, acionando o mecanismo de verificação quando o disquete é inserido no slot de leitura (depois, os pirateiros descobriram todos os truques).

Para poder usar os disquetes, o jogador comprava o add-on Family Computer Disk System quase pelo preço de um novo Famicom, ¥ 15 mil, mas desembolsava ¥ 2.500 pelo disquete, a metade do valor de um cartucho. Para regravar o disquete, bastava pagar uma taxa de ¥ 500 em um quiosque com o Disk Writer em uma das três mil lojas com o equipamento espalhadas pelo Japão. Dependendo do caso, era possível comprar um disquete vazio para gravar o jogo ou até mesmo gravar um jogo diferente em cada lado do disquete. A conexão com o Famicom é feita por meio de um adaptador RAM, que se encaixa no slot de cartucho e acrescenta 32 kilobytes de RAM, 8 kilobytes para gráficos e um canal de som com o chip Ricoh RP2C33.

O projeto inicial era priorizar os disquetes para jogos de puzzle ou adventures em série. Dessa maneira, o Family Computer Disk System chegou às prateleiras em 21 de fevereiro de 1986, juntamente com sete títulos. *Mahjong*, *Baseball*, *Tennis*, *Soccer*, *Golf* e *Super Mario Bros.*, anteriormente vendidos em cartucho, foram relançados em disquete, e mais um jogo inédito que a Nintendo reservou para o add-on. Simplesmente... *Zelda no Densetsu* (*The Legend of Zelda*)! E assim Shigeru Miyamoto acabou com os planos de Uemura de lançar jogos mais casuais para o aparelho. A maior quantidade de memória era a ideal para aventuras grandiosas. "Como a capacidade de armazenamento aumentou para além dos jogos estilo stage clear [para matar todos os inimigos da tela, como o *Space Invaders*], saiu um monte de jogos com história, e eu acho que as escolhas de desenvolvimento de jogos também expandiram. RPGs como *Zelda* foram lançados, e o aumento das possibilidades de jogos feitos no Disk System era imenso!", recorda-se Yoshio Sakamoto, diretor de *Metroid*, em entrevista para a revista japonesa Nintendo Dream traduzida pelo site Metroid Database. No mesmo dia do *Zelda* e do FDS, a Nintendo planejava lançar o *Nazo no Murasamejo*, um jogo bem japonês (não saiu nos EUA) ambientado no Período Edo, com a visão de cima e ação incessante. Por causa dos atrasos, o título para FDS saiu um pouco depois, em abril de 1986.

Mas também nesse dia 21 de fevereiro, a Konami publicou o cartucho do *The Goonies*, baseado no filme da trupe de aventureiros juvenis, em uma versão diferente do MSX. Em abril, a Konami ainda lançou uma competente adaptação do histórico shmup horizontal *Gradius*, e, em maio, a Chunsoft inaugurou o fenômeno *Dragon Quest*, que teve as vendas impulsionadas com a

O Disk-kun é o mascote que a Nintendo usava nas competições dos jogos com disquete azul (leia quadro "Disk Fax")

O FDS precisa ser ligado na tomada ou então abastecido com seis pilhas tipo C (média), que garantem o funcionamento do add-on por vários meses

divulgação do jogo na revista semanal Shukan Shonen Jump, que tinha tiragem de 4,5 milhões. A série idolatrada pelos japoneses saiu, quem diria, em cartucho. Inspirado pelos RPGs americanos para computador *Ultima* e *Wizardry*, Yuji Horii criou uma aventura épica mais leve e acessível para qualquer tipo de jogador.

Em junho, a Nintendo lançou, para FDS, o *Super Mario Bros. 2*, basicamente o jogo original com a dificuldade à última potência que o Ocidente conheceria tempos depois como *Super Mario Bros.: The Lost Levels* na coletânea *Super Mario All-Stars* do SNES. No mesmo mês, a Hudson lançou para Famicom a sequência espiritual de *Star Force*, o *Star Soldier*. Em abril, a Capcom trouxe a adaptação de *Makaimura* (o nosso *Ghosts 'n Goblins*) em um cartucho de 1 megabit, ou 128 kilobytes, mesmo tamanho dos disquetes... Opa, não tem algo errado? "Outras produtoras de repente criaram um cartucho de 1 megabit, e dissemos: 'que diabos eles estão fazendo!?' [risos]", brinca Yoshio Sakamoto. Como se não fosse o bastante, logo em julho de 1986 a Konami lançou o *Ganbare Goemon! Karakuri Douchuu* (da série *Mystical Ninja*), em um cartucho de 2 megabits. Ficava claro que o FDS não era mais o futuro e que os velhos cartuchos dominariam os 8-bit porque permitiam mais espaço de armazenamento que os disquetes.

Apesar disso, o FDS não estava totalmente morto. E para confirmar o add-on recebeu *Metroid* em agosto, *Akumajo Dracula* (vulgo *Castlevania* e que foi originalmente pensado para cartucho) em setembro e *Hikari Shinwa: Palutena no Kagami* (*Kid Icarus*) em dezembro de 1986. Quem queria jogar os lançamentos mais bombásticos ainda dependia de um Famicom Disk System, que vendeu naquele ano 2 milhões de unidades.

O ano de 1987 começou com o experimental *The Legend of Zelda 2: Link no Bouken* (*Zelda II: The Adventure of Link*) em disquete e com o cartucho de *Dragon Quest II: Akuryou no Kamigami*. Ambas as sequências chegaram em um período menor a um ano em relação ao predecessor. O beat 'em up *Nekketsu Kouha Kunio Kun*, que havia introduzido as pancadarias de rua nos arcades, aterrissou em abril no Famicom. Nos EUA, o jogo da Technos Japan ficou conhecido como *Renegade*. Sequências... Ainda faltava *Super Mario* ter uma continuação de verdade e o que chegou mais perto disso na ocasião foi o *Yume Koujou: Doki Doki Panic* em julho, jogo que no Ocidente virou o *Super Mario Bros. 2*. E 1987 parecia ser mesmo o ano das continuações polêmicas: em agosto saiu o excêntrico *Dracula II: Noroi no Fuuin* (*Castlevania II: Simon's Quest*) para FDS, mesma plataforma do antecessor.

O FDS ganhou sobrevida em um ousado capítulo da história da

Quinty **foi o primeiro jogo criado por Satoshi Tajiri, o pai de *Pokémon*. Conduzido de maneira independente por cinco anos, o título foi publicado pela Namco**

Fire Emblem **estreou a série que só veio aos EUA em 2003, no *Fire Emblem* de GBA. O lançamento foi motivado pelas presenças de Marth e Roy em *Super Smash Bros. Melee***

Para japoneses, a tela de boot do Famicom Disk System com Mario e Luigi pulando no interruptor para mudar as cores da imagem é altamente nostálgica, assim como sua breve vinheta musical. Quem poderia imaginar que se o tema do menu do GameCube for acelerado 16 vezes você escuta a mesma melodia?

O teclado do *Family BASIC* finalmente transformava o Famicom em um computador, ainda que com cara de brinquedo

DISK FAX

Atualmente, se um jogador quiser saber se é bom mesmo em um certo jogo, tem a oportunidade de comparar o seu desempenho com outras pessoas de qualquer parte do mundo nas leaderboards, que informam a classificação. O que chegava mais perto disso na época do Famicom era o serviço Disk Fax. Como funcionava? Diferentemente dos disquetes comuns do Famicom Disk System, que são da cor amarela, seis jogos são azuis: *Golf Japan Course*, *Golf U.S. Course*, *Famicom Grand Prix: F-1 Race*, *Nakayama Miho no Tokimeki High School*, *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally* e *Risa no Yousei Densetsu*. A cor azul significava que você podia competir pela melhor pontuação com outros jogadores do Japão em um prazo determinado para conquistar diferentes prêmios, como um Game & Watch exclusivo do *Super Mario Bros.*, um cartão telefônico autografado pela Miho Nakayama ou então um estojo do Disk-kun com tesoura, lápis e outros itens. Para que a Nintendo soubesse dos recordes, a pessoa então levava o disquete com o seu recorde e inseria em uma máquina Disk Fax, máquina encontrada nas lojas que enviava os dados para a Nintendo via fax. Estranhamente, apesar de ser vendido em um disquete azul, o adventure *Risa no Yousei Densetsu* (foto ao lado), lançado pela Konami, não teve nenhuma competição organizada.

No Disk Writer, o jogador grava jogos nos disquetes; já no Disk Fax ela insere os disquetes para enviar os seus recordes à Nintendo

Nintendo praticamente desconhecido no Ocidente: os adventures. "Quanto aos jogos de adventure centrados pela história, havia uma preocupação de por que não tínhamos feito uma ou duas vezes e por que a Nintendo não tinha se envolvido nesse gênero, mas, como o Disk System pode regravar os discos, nós tentamos fazê-los", comenta Toru Osawa, diretor do *Kid Icarus*, à Nintendo Dream. O primeiro título dessa nova vertente da Nintendo, *Famicom Mukashi Banashi: Shin Onigashima*, mostrou que esse tipo de jogo era perfeito para o FDS. Isso porque *Shin Onigashima* foi o primeiro jogo do FDS vendido em duas partes (ambas saíram em setembro). O motivo dessa divisão é justamente aquilo que você está pensando. "De qualquer forma, fizemos a parte 1 e parte 2 como dois discos separados, e o jogador realmente tinha de ter os dois discos. Precisávamos vendê-lo duas vezes! [risco]", brinca Yoshio Sakamoto, sem esconder o segredo. Também em setembro, em cartucho, saiu o RPG cyberpunk *Digital Devil Story Megami Tensei*, publicado pela Namco e desenvolvido pela Atlus. Foi o primeiro de uma gigantesca saga que originaria diversos jogos paralelos, entre eles, a série *Persona*. Em outubro, a Nintendo colocou no mercado um novo acessório, o Famicom 3D System, um par de óculos baseado em lentes LCD shutter (elas ligam e desligam alternadamente para criar um efeito tridimensional em títulos específicos). O jogo de corrida *Highway Star* (*Rad Racer*), da Square, vendido antes em cartucho, era compatível com os óculos e, para o dia do lançamento, o único título que saiu foi o *Falsion*, jogo de nave da Konami para FDS com visão por trás.

Até essa época, o Famicom não tinha concorrentes que ousassem ameaçar o domínio construído pela Nintendo e as third-parties. O primeiro console a procurar um espaço nesse monopólio nintendista foi o PC Engine, que saiu em outubro de 1987. O aparelho foi feito pela NEC e a Hudson, que criou vários títulos para Famicom e continuou apoiando o videogame 8-bit da Nintendo. O memorável *Mike Tyson's Punch-Out!!* aportou

Metal Slader Glory levou o Famicom a um novo patamar com um poderoso cartucho de 8 megabit

NINJA GAIDEN
A série impiedosa da Tecmo despontou no Famicom com um jogo que mostrava uma narrativa avançada para a época, com cutscenes contando uma história mais ambiciosa. O intenso desafio muitas vezes fazia a barra do nível de energia do personagem – que lembra muito *Castlevania* – se esgotar em pouco tempo

no Japão em novembro, um mês depois da versão americana, levando para o Famicom as lutas de boxe com tom cômico. E dezembro de 1987 foi um mês farto. No dia 17, *Rockman*, vulgo *Mega Man*. No dia 18, *Final Fantasy*, RPG que salvou a Square da falência. Nesse mês, também vale mencionar as adaptações de *Wizardry*, influente RPG americano originalmente criado para Apple II em 1981, e *Metal Gear*, embora a versão do clássico de espionagem para MSX2 seja a que vale – Hideo Kojima não participou do port para NES, considerado por ele uma "abominação", conforme dito ao site Game Set Watch.

À sombra do sucessor

Quem se destacou no começo de 1988 foi a Konami. Em janeiro, aterrissou *Konami Wai Wai World*, um jogo que só saiu em japonês e reúne personagens de diferentes universos da empresa e, em fevereiro, o run and gun *Contra*, que era do arcade, recebeu uma ótima versão para Famicom.

Quarta-feira, 10 de fevereiro de 1988. Nesse dia o Japão um jogo foi capaz de provocar um fenômeno social, com multidões e longas filas nas lojas. A série *Dragon Quest* já era famosa, mas o sucesso do terceiro episódio não teve precedentes, acumulando 3,8 milhões de

Após a trilogia no console 8-bit, *Ninja Gaiden* só voltaria aos holofotes com o reboot para Xbox em 2004

Nekketsu Kouha Kunio Kun (*Renegade*) e outros jogos da Technos Japan são amados no Japão

FAMILY COMPUTER NETWORK SYSTEM

O serviço do *Super Mario Club* deu tão certo que as linhas telefônicas ficaram congestionadas

Quem diria, a Nintendo já foi vanguardista no mundo online ao lançar um modem para o Famicom em 1988! A função do Famicom Network System era monitorar as movimentações das ações, assim como comprá-las e vendê-las, realizar consultas de conta bancária, comprar passagens áreas, acompanhar notícias, acessar críticas de filmes e muito mais. O aparelho em si foi criado pela própria Nintendo, e a empresa Nomura Securities ficou encarregada do banco de dados e do programa do computador central. No desenvolvimento do software para o modem pesou o fato de o Famicom não ter um teclado de fábrica. Por isso, foi fabricado um novo controle com um teclado numérico. Em setembro de 1988, o Famicom Modem foi produzido em massa, e o serviço foi aberto para o público. Logo de cara, o sinal da conexão sofreu com problemas de instabilidade, sem saberem direito o motivo. Comercialmente, um paradoxo incomodava: o Famicom era direcionado para crianças, e quem interesse elas teriam de checar o mercado de ações?
O home banking também teve algumas dificuldades.
O dinheiro da poupança não exigia tantas consultas. Muitas pessoas não gostavam de ver o seu saldo bancário em casa, e quem o fazia, geralmente preferia usar o computador. Sem nenhum serviço para oferecer, o modem perdia o sentido de sua existência, a não ser por uma atividade: turfe. Estima-se que 100 mil das 130 mil unidades vendidas do modem foram utilizadas para apostas em corridas de cavalo – o serviço oferecido pela Japan Racing Association (JRA) estreou em 1991. E jogos? Nada. Era o grande sonho da Nintendo com o modem. De acordo com a revista Nikkei Electronics, foram criados cinco protótipos para uso do modem. Todos foram cancelados. Mas a Nintendo encontrou uma função para o modem com o cartucho Super Mario Club instalado nos terminais de lojas para acessar um banco de dados online com análises de jogos do Famicom.

MEGA MAN 2
Depois da reação morna do primeiro *Mega Man*, a Capcom não tinha planos de fazer uma sequência. Keiji Inafune e equipe ainda viam potencial no personagem. A Capcom então não os proibiu de criar a continuação, contanto que eles continuassem trabalhando em outros projetos. O resultado todo mundo sabe: *Mega Man* virou um dos principais nomes da softhouse após o sucesso do incrível *Mega Man 2*

unidades vendidas no Japão. A procura pelo *Dragon Quest III: Soshite Densetsu e...* fez com que muitas pessoas faltassem na aula e no trabalho e crianças tivessem seus cartuchos roubados. *Dragon Quest III*, se lançado em dias de semana, era uma ameaça para o bem-estar dos japoneses... A partir daí, a Enix decidiu lançar os jogos da série em finais de semana e feriados para evitar essa balbúrdia.

Seguindo a onda de adaptações competentes de arcades, *Double Dragon* aterrissou no Famicom em abril, mesmo mês em que a Nintendo finalmente deu suporte ao Famicom 3D System, com o *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*, para FDS. Em abril e depois junho chegariam ainda as duas partes do adventure *Famicom Tantei Club: Kieta Koukeisha*, que envolve investigação de pistas para descobrir assassinatos misteriosos. Um comercial de televisão mostrando um garoto com correntes na cabeça, de uma Nintendo muito mais ousada, chamou a atenção na época. Em agosto, *Famicom Wars*, debutou no Famicom com batalhas por turnos em confrontos estratégicos. Se nada parecia superar *Dragon Quest III*, *Super Mario Bros. 3* veio em outubro com um pé nos 16-bit para causar uma nova revolução nos jogos side-scrolling, com vários power-ups, permitindo até que Mario levantasse voo para explorar os cenários. Obteve 3,84 milhões de cópias vendidas no Japão. Ainda em outubro, a Sega lançou o Mega Drive no território nipônico, em uma nova tentativa de vingar no mercado de consoles domésticos completamente dominado pelo Famicom – em 1988, o console já acumulava 10 milhões de unidades vendidas.

Konami Wai Wai World traz um grande número de personagens da Konami

Por melhor que fosse o Famicom, ele não era eterno, e a geração 16-bit já estava apresentada. Por isso, no dia 21 de novembro de 1988, a Nintendo revelou oficialmente o sucessor Super Famicom. Na ocasião, o console 16-bit tinha entradas de áudio e vídeo para conectar o Famicom Adaptor (nada mais do que um Famicom com design diferente), sem precisar trocar os cabos na televisão. Esse modelo de Famicom e a conexão entre os dois aparelhos foram descartados. De acordo com a reportagem da revista Famicom Hissyoubon traduzida no site chrismcovell.com, a Nintendo planejava pôr o Super Famicom no mercado em julho de 1989, data que não se confirmou como vamos ver. Os finais de ano vinham

Nobunaga no Yabou: Zenkokuban mostrou que o Famicom podia ter jogos estratégicos

Tirando o *Falsion*, que obrigava a escolher o modo 3D ou normal na tela de seleção, os outros títulos compatíveis com o Family Computer 3D System podiam ser alternados entre o modo 3D e o normal com o Select. Estranhamente, embora lançado pela própria Nintendo, os óculos têm apenas um jogo da Big N criado para o acessório, o *Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally*

sendo memoráveis, e dezembro de 1988 não foi diferente. Marcou a estreia de *Ninja Ryukenden* (*Ninja Gaiden*), uma das aventuras mais difíceis do console. Agora que a Square não corria risco de entrar para o buraco, ela lançou um ano depois a continuação *Final Fantasy II*, que não seguia a história do original, apenas mantendo elementos em comum. Nesse mês o Famicom também recebeu a versão japonesa do puzzle *Tetris*. A Nintendo só tinha a licença do jogo criado por Alexey Pajitnov para o Ocidente, e o desenvolvimento da edição nipônica ficou a cargo da Bullet Proof Software. Outras sequências que saíram no mesmo período foram *Gradius II*, port que não saiu nos EUA, e *Rockman 2: Dr. Wily no Nazo* (*Mega Man 2*), que emplacou definitivamente o personagem azul da Capcom.

Em 1989, o adventure *Famicom Tantei Club Part II: Ushiro ni Tatsu Shoujo* foi lançado mais uma vez em duas partes (a primeira em maio e a última em junho) para FDS. Por causa das cenas com um personagem fumando cigarro, foi o primeiro título da Nintendo a receber a classificação etária para jogadores de mais de 15 anos da CERO (a equivalente japonesa da ESRB) no relançamento para GBA em 2004. O beat 'em up com toques de RPG *Downtown Nekketsu Monogatari* (*River City Ransom*) apresentou um mundo aberto em abril. Em julho, ocorreu a estreia de mais uma estimada série da Nintendo em cartucho. Enquanto a maioria dos RPGs era ambientada em cenários medievais, *Mother*, antecessor do *EarthBound*, mostrou a jornada do garoto Ninten na era moderna.

Em outubro e novembro, chegaram as duas partes de mais um adventure da Nintendo: *Famicom Mukashi Banashi: Yuuyuuki*. Dezembro, como sempre, foi um mês recheado de lançamentos. *Sweet Home*, da Capcom, baseado em um filme homônimo japonês de terror, inovou por introduzir elementos de survival horror no gênero RPG e inspirou a criação de *Resident Evil* (veja a matéria de capa da **OLD!Gamer #8**). E a Konami decidiu não fazer o terceiro jogo da série *Castlevania* em disquete como os dois predecessores. *Akumajo Densetsu* foi lançado em cartucho mesmo, apresentando uma trilha musical reproduzida por timbres com uma densidade incomum para o Famicom. O cartucho é equipado com o chip VRC6, que traz canais de som adicionais. A versão ocidental do jogo, *Castlevania III: Dracula's Curse*, não contém esse chip.

Mother, criação de Shigesato Itoi, teve a localização para inglês finalizada, e o jogo chegaria ao Ocidente como *Earth Bound* (separado mesmo), o que não aconteceu. Tempos depois, a ROM traduzida foi compartilhada na internet

O confronto om o Mecha Dragon no Wily Castle é o ápice de *Mega Man 2*. Pior que enfrentar um chefe gigante, é ter de derrotá-lo com tão pouco chão para pisar...

A arma usada para jogar o *Wild Gunman* estava mais para um revólver do velho oeste. Não demora muito para perceber que se trata de um brinquedo; só é difícil de imaginar um acessório de videogame ser lançado assim... tão realista

Famicom 90 é nota 100

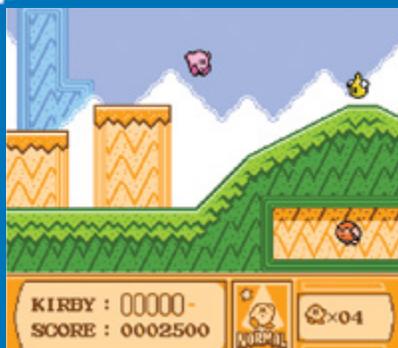
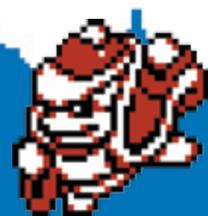
Em janeiro de 1990 chegou *Wanpaku Duck Yume Bouken* (*DuckTales*), jogo de plataforma estrelado pelo Tio Patinhas que usa uma bengala para atingir pulos mais altos. Baseado no desenho animado, o título mostrou o capricho que a Capcom dedicava às franquias da Disney (algumas adaptações não foram lançadas no Japão). Em fevereiro, a Konami trouxe a sequência

Super Contra, outra adaptação do arcade run and gun. Depois do alvoroço provocado por *Dragon Quest III*, a Enix foi mais sensata ao lançar no mesmo mês o último episódio da série *Dragon Quest* para Famicom em um domingo. *Dragon Quest IV: Michibikareshi Monotachi* não superou o sucesso do predecessor, mas chegou perto, com 3,10 milhões de cópias vendidas. Abril de 1990 foi um mês produtivo: *Ninja Ryukenden II: Ankoku no Jashinken* (*Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*), que pode ser considerado o melhor da série; o RPG *Digital Devil Story: Megami Tensei II*, agora turbinado com o chip de som Namco 163; e *Final Fantasy III*, jogo mais bem vendido da série para Famicom, com 1,4 milhões de unidades. Entre tantas sequências, a Nintendo encontrou espaço para jogos originais. Ainda em abril, o Famicom foi agraciado com o RPG estratégico *Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Ken*, o primeiro de uma série da Nintendo que o Ocidente só conheceria em 2003, no *Fire Emblem* de GBA. E, já em julho, teve o puzzle *Dr. Mario* em uma versão em cores, uma vantagem em relação à edição do Game Boy. Com *Mega Man* estabelecido, a Capcom não perdeu a chance de lançar mais uma sequência, trazendo o fantástico *Rockman 3 Dr. Wily no Saigo!?* em setembro. E, em outubro, a Konami trouxe *Akumajo Special: Boku Dracula-kun*, simpático jogo de plataforma que satiriza *Castlevania*.

No dia 21 de novembro de 1990, exatamente dois anos após a revelação, o Super Famicom chegou às lojas no Japão, juntamente com *Super Mario World* e *F-Zero*. Se na maioria das vezes o advento da nova geração implica necessariamente no abandono do console anterior, ou, no melhor dos casos, nos últimos lançamentos para o aparelho, o Famicom teve uma sobrevida impressionante nos anos em que coexistiu com o Super Famicom. Daí em diante os jogos poderiam não estar entre os mais vendidos ou famosos, mas estão entre os mais belos artisticamente. Prova disso é que em dezembro do mesmo ano a Capcom lançou o *Pajama Hero Nemo* (*Little Nemo: The Dream Master*), com gráficos caprichadíssimos. *Wai Wai World 2: SOS!! Parsley Jou*, continuação com ainda mais personagens da Konami, foi o destaque do início de 1991, e a produtora mostrou que ainda investia pesado no console com o RPG espacial *Lagrange Point*, cujo cartucho usou o chip VRC7 para qualidade sonora ainda superior. Em junho, *Ninja Ryukenden III: Yomi no Hakobune* (*Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom*) fechou a trilogia do ninja Ryu Hayabusa e *Bomberman II* melhorou

Para atingir essa qualidade, *Gimmick!* usou o chip AY-3-8910, aumentando as capacidades gráficas e sonoras do console

Nakayama Miho no Tokimeki High School dava um número telefônico. Ao ligar, a pessoa ouvia uma mensagem gravada da atriz Miho Nakayama. Hironobu Sakaguchi e Yoshio Sakamoto participaram da produção do jogo

Yuuyuuki é um dos muitos jogos inspirados no romance mitológico chinês *Jornada ao Oeste*

muitos aspectos do antecessor, com direito a modo multiplayer de até três pessoas. Em julho, a Nintendo surpreendeu com um novo adventure, *Time Twist: Rekishi no Katasumi de...*, último título do gênero para FDS, que envolve viagens no tempo com personagens históricos. Dois jogos impressionaram pela primazia técnica em agosto: o shmup vertical *Crisis Force*, de novo da Konami, com efeitos de paralaxe, e o adventure *Metal Slader Glory*, que explorou os limites do console com um cartucho de 8 megabit, maior tamanho de memória já criado para cartuchos de Famicom. E dezembro teve como destaque *Rockman 4 Aratanaru Yabou!!* e a versão japonesa de *Battletoads*, jogo que é referência pelos gráficos e dificuldade.

KIRBY'S ADVENTURE
Prestes a completar dez anos do lançamento, o Famicom recebeu um dos seus jogos mais impressionantes, com cores vibrantes, efeitos de paralaxe e animação fluida. *Kirby's Adventure* foi uma aventura simpaticíssima do personagem que havia estreado no *Kirby's Dream Land* para Game Boy. O único problema é que o jogo não traz grandes desafios para o jogador

Famicom eterno

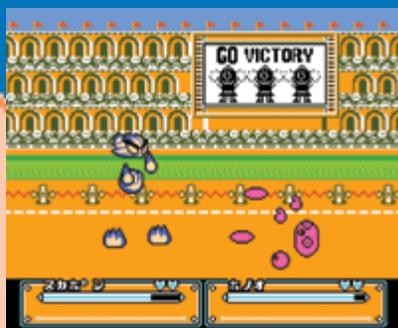
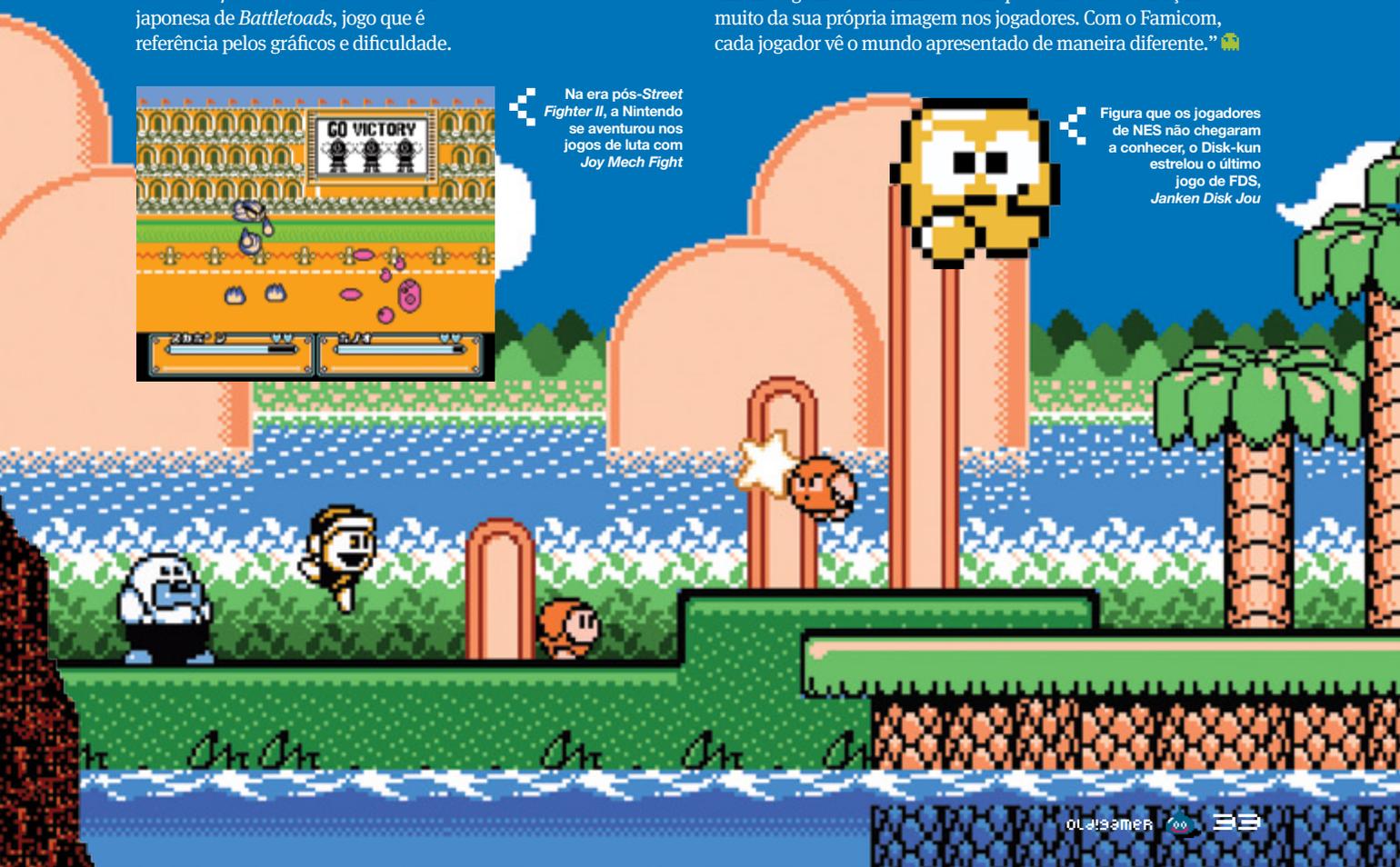
Gimmick!, da Sunsoft, mostrou visual à la *Kirby* com a dificuldade de *Mega Man* em janeiro de 1992; o veloz shmup *Summer Carnival '92: Recca* (veja a **OLD!Gamer #4**) saiu em julho; em setembro, os japoneses conheceram *Super Mario USA,* a adaptação americana do *Doki Doki Panic;* e, em dezembro, veio *Rockman 5 Blues no Wana!?* e o adeus do Famicom Disk System com *Janken Disk Jou*. Em 1993, a Nintendo ainda mostrou jogos novos: o belíssimo *Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari* (*Kirby's Adventure*) e o jogo de luta *Joy Mech Fight*. Já a Capcom atacou com *DuckTales 2* e fechou a saga 8-bit do azulão com *Rockman 6 Shijou Saidai no Tatakai!!*. E chegamos a 1994, o ano de despedida do Famicom, com cinco títulos, entre os quais o puzzle *Wario no Mori* (*Wario's Woods)* e o último, *Takahashi Meijin no Bouken Jima IV*, jogo de plataforma estilo Metroidvania lançado em 24 de junho de 1994. Coincidência interessante: o Famicom terminou com um título da Hudson, a primeira third-party do console. Essa é a ilustríssima história do Famicom – e "apenas" sua trajetória nipônica. Um console que vendeu 19,35 milhões de unidades no Japão (61,91 milhões no mundo) e atraiu as principais produtoras, resultando em uma biblioteca de mais 1200 jogos em quase 11 anos. A Big N parou de fabricar o Famicom em 2003 e só encerrou o serviço de suporte para conserto do sistema 8-bit em... 2007! O Famicom marcou a ascensão de uma geração brilhante de designers japoneses de jogos que nos levaram para mundos fantásticos – e diferentes um dos outros. Como disse Masayuki Uemura à Weekly Playboy: "Para bem ou para o mal, os consoles atuais oferecem visual com beleza cinematográfica de um modo com que o criador está forçando muito da sua própria imagem nos jogadores. Com o Famicom, cada jogador vê o mundo apresentado de maneira diferente."

Na era pós-*Street Fighter II*, a Nintendo se aventurou nos jogos de luta com *Joy Mech Fight*

Figura que os jogadores de NES não chegaram a conhecer, o Disk-kun estrelou o último jogo de FDS, *Janken Disk Jou*

25 A 29 DE OUTUBRO
EXPO CENTER NORTE - SP

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/BrasilGameShow

O eterno beat'em up comemora 20 anos de pura pancadaria nos arcades

Por Rafael Fernandes

A franquia *Cadillacs and Dinosaurs* começou nos quadrinhos, mas isso não prejudicou a qualidade do jogo, como costuma acontecer com obras licenciadas. Padrão Capcom de qualidade

Onde há um fliperama, lá ele estará. Dos enormes centros de diversões nos shoppings até o bar fedorento da esquina, ele é onipresente, um dos mais procurados por aqueles que procuram se divertir, sem distinguir idade, gênero e classe social. Praticamente uma entidade, o arcade em questão se chama *Cadillacs and Dinosaurs*, beat 'em up da Capcom que mal parece ser de 1993, de tão atemporal que se tornou – mesmo que muito mais por mérito da versão pirateada, espalhada aos montes por nosso País. Mas quem é? Por que é tão requisitado, tão jogado? Como sobrevive? Veja aqui, nesta matéria da **OLD!Gamer**.

Dos gibis para os fliperamas

Cadillacs and Dinosaurs não é uma propriedade intelectual da Capcom: sua origem vem de *Xenozoic Tales*, uma série de revistas em quadrinhos criada pelo roteirista e desenhista Mark Schultz. A primeira história foi publicada no ano de 1986; as edições seguintes saíram de forma esporádica, totalizando 14 edições lançadas até 1996, com certo sucesso que permitiu diversões reedições posteriores dos gibis – substituindo nelas o nome original pelo título *Cadillacs and Dinosaurs*. Infelizmente, nenhum deles chegou a receber alguma tradução para o Brasil.

O enredo das HQs assumia um tom ambientalista que parecia estar em voga naquela época: devido à poluição e às atividades predatórias do ser humano, a natureza revidou com uma sucessão de catástrofes e desastres que mataram milhões, forçando a população sobrevivente a construir cidades subterrâneas para evitar a extinção definitiva da humanidade. 600 anos se passaram vivendo dessa forma, até que eles decidem que é hora de subir à superfície para novamente retornarem ao seu habitat; mas então descobrem que os dinossauros voltaram à vida e estão vagando pela Terra. Agora, ambas as espécies devem coexistir pacificamente, na medida do possível. Para facilitar um pouco, os dinossauros não são tão agressivos como em outros tempos remotos; porém os humanos, tão perversos como antes, vão buscar maneiras de tirar proveito dos bichos dóceis, colocando a todos em perigo.

Aí entra o protagonista Jack Tenrec, um mecânico com uma especialidade em restaurar Cadillacs. Como o tempo embaixo da terra foi suficiente para provocar um enorme regresso tecnológico, não existe mais gasolina ou quaisquer meios para refinar petróleo; Jack modifica o seu carro para funcionar à base de guano – em outras

- **Ano:** 1993
- **Publicação:** Capcom
- **Desenvolvimento:** Capcom
- **Plataforma:** arcade

palavras, titica de dinossauro. Junto à cientista Hanna Dundee, com quem mantém um relacionamento, eles devem manter o equilíbrio entre as espécies combatendo os caçadores, bandidos e demais pessoas subversivas.

Basicamente, esse é o pano de fundo para os quadrinhos e suas histórias. Particularmente no videogame, um grupo de traficantes começa a caçar e apreender várias espécies de dinossauros, provocando a ira das criaturas a ponto de torná-las mais hostis que de costume e assim prejudicar a balança ambiental. Jack e Hannah, com o amigo Mustapha Cairo e o misterioso Mess O'Bradovich, resolvem investigar o que está por trás dessa ação criminosa e descobrem que os malfeitores são liderados pelo Dr. Simon Fessenden, que usa os dinossauros para fazer vários experimentos biológicos em seu laboratório secreto, e precisa ser derrotado a qualquer custo antes que o departamento de recursos humanos da Umbrella resolva contratá-lo... Mentira, antes que ele destrua o planeta com suas megalomanias tresloucadas.

Toda essa história exótica é (mal) contada no jogo por meio de pequenas ceninhas no modo de demonstração, no intervalo entre as fases e nos diálogos que precedem a luta com os chefes. Não que isso também importe muito, uma vez que é fácil deixar todo esse enredo passar despercebido em meio à ação frenética, o que tem de sobra em *Cadillacs and Dinosaurs*.

DINOSSAUROS NA BERLINDA

Dos quadrinhos para os joguinhos para as telinhas. Na década de 90, a expansão do universo criado por Mark Schultz não ficou somente restrita ao videogame, e o autor licenciou suas histórias também para a TV. Concebido e produzido por Steven E. De Souza (sim, o cara que dirigiu o horrendo filme do *Street Fighter*), o desenho animado estreou nos Estados Unidos pela CBS no final do ano de 1993 (bem depois do lançamento do arcade, que se deu no mês de abril), aparentemente tentando tirar proveito do fato de que os dinossauros estavam em alta naquele momento, graças ao sucesso nos cinemas de *Jurassic Park* do Steven Spielberg. A série durou uma temporada de 14 episódios, usando o enredo e personagens dos gibis como inspiração. Por aqui no Brasil, *Cadillacs e Dinossauros* foi ao ar pela Band em meados do ano de 2000, no programa vespertino Band Kids, apresentado pela Kira, interpretada pela atriz Renata Sayuri, junto com o robozinho Yuki – lembra? Atualmente, a série se encontra disponível para assistir no serviço de vídeo on demand da Amazon Video – com a dublagem no idioma original e sem legendas em português, infelizmente.

Um dos diferenciais do jogo é a ambientação: em vez das ruas, os valentões desferem socos e pontapés em um ambiente florestal

Go! Go! Go!

Enquanto que *Streets of Rage* e *Final Fight* (ou os fãs da Sega e os da Nintendo) trocavam sopapos para ver quem era o melhor, mais responsivo e divertido, *Caddilacs* atropelava ambos em um arrastão digno de dar inveja à manada de *Sunset Riders*. Em termos de gameplay, o jogo da Capcom é um paraíso, oferecendo tudo aquilo que um bom beat 'em up deve ter, mas de uma forma aperfeiçoada. Para começar, são três jogadores que podem cooperar simultaneamente; dificilmente uma novidade no gênero naquele momento (o arcade *X-Men* da Konami, que saiu um ano

antes de *Cadillacs*, suportava até seis pessoas se acotovelando), porém ainda assim era algo notável. Os personagens podem correr em todas as oito direções disponíveis e contar com um ataque potente enquanto estão em disparada, derrubando quem estiver na frente. Além disso, existem outros comandos especiais, como as formas de arremesso em dupla; os golpes únicos de maior força, desferidos ao mover o direcional para baixo e para cima e pressionar o botão de soco; e claro, o especial, disparado com o apertar dos dois botões de pulo e ataque ao mesmo tempo, útil para escapar de possíveis encurralamentos ao custo de um pouco da barra de energia – ou para finalizar os chefões de maneira dramática. Isso porque também não dá para se esquecer da porção de itens que surgem pelo caminho; principalmente dos explosivos, como granadas e dinamites, e das armas de fogo, algo visto com raridade até então nos jogos do gênero. Em *Cadillacs*, o uso de armamentos como a Uzi, a pistola Magnum e do fuzil Colt M4 são frequentes para acabar com a horda de inimigos – outro arcade da Capcom que também contaria com a utilização de armas de fogo é o *The Punisher*, estrelado pelo Justiceiro dos quadrinhos da Marvel, que saiu nos arcades praticamente na mesma época de *Cadillacs and Dinosaurs*.

Será que eles estão levando o barril para descer as cataratas?

Fumando cigarro dentro do laboratório secreto? Tá certo

Obviamente, toda essa disponibilidade de ataques tem um preço, e ela está na dificuldade. Grupos enormes de oponentes não deixam de surgir, incluindo aí os combates contra os impiedosos chefes, cujas batalhas duradouras são um verdadeiro teste de concentração e resistência; isso ocorre especialmente nas últimas fases, quando os experimentos biológicos se revelam e, insistentes, não desistem tão facilmente e possuem até três transformações. Com tanto desafio se resumindo à base dos socos, pontapés e voadoras, o jogo pode ficar um bocado cansativo em seus momentos finais; mas, comparado a outros beat 'em ups, *Cadillacs* termina na hora certa, sem se tornar arrastado ou tedioso. O que importa mesmo é que o título oferece um agradável gameplay aliado a um nível de dificuldade que, se é um pouco injusta em algumas partes, pelo menos não é tanto a ponto de desperdiçar uma ficha.

Um típico confronto de duas gangues à beira do oceano

OS HERÓIS

Confira os aventureiros que irão frustrar os planos do Dr. Fessenden. Alguns atributos foram retirados direto da descrição no jogo, por isso espere coisas estranhas.

Jack Tenrec
Parte mecânico, parte xamã
Personagem principal do jogo, Jack é um mecânico especialista em restaurar Cadillacs. É o mais equilibrado dos quatro aventureiros, destacando-se um pouco mais na força dos seus ataques
Principal atributo: Boa habilidade
Golpe especial: Spiral Uppercut

Hanna Dundee
Diplomata e exploradora
Hanna é uma cientista e também o par amoroso de Jack. Aqui, ela parece competir com a Blaze de *Streets of Rage* como a musa dos beat 'em ups, com uma boa velocidade e ótimo dano no uso de itens como armas, bombas e barris. Em compensação, é a mais fraca do grupo
Principal atributo: Manejo de itens
Golpe especial: Spiral Smash

Mustapha Cairo
Engenheiro e amigo de Jack
Parceiro de Jack na oficina, Mustapha decide ajudá-lo ao saber que os dinossauros estão atacando os humanos. É o mais ágil e veloz de todos, ao custo de ter ataque e utilização de itens apenas na média
Principal atributo: Boa voadora
Golpe especial: Tornado Kick

Mess O' Bradovich
Passado indefinido
Um completo mistério, Mess é um personagem que aparece brevemente nos quadrinhos e morre logo em seguida, revelando quase nada sobre ele. É o mais forte de todos, ao custo de não ter muita mobilidade. Mas como ele também pode correr tanto quanto os outros, isso não é um problema
Principal atributo: Alto poder de ataque
Golpe especial: Spinning Knuckle Bomb

Apenas de passagem

Cadillacs and Dinosaurs surgiu em um momento de transição dos arcades da Capcom; por essa razão, o jogo roda na placa CP System Dash, também conhecida como CPS 1.5. Como o nome já denota, o sistema era uma "ponte" entre seus dois principais sistemas de arcade, unindo a arquitetura da então defasada placa CPS1 com melhorias que seriam implementadas futuramente na CPS 2; por isso os gráficos são levemente superiores ao que se via anteriormente nos arcades da Capcom. Os inimigos e personagens são detalhados e com muitos quadros de animação, e todo o trabalho artístico pega as histórias em quadrinhos como base – o que fica bem claro quando aparecem balões de diálogo na tela e as onomatopeias que surgem frequentemente, como o inusitado "Ta Ta Ta Ta Ta" que aparece no momento em que uma arma é disparada. Curiosamente, o jogo possui várias cenas de violência explícita, como sangue derramado pelos rivais e dilacerações, especialmente quando viram picadinho após levarem um tiro de bazuca ou explodirem junto com a dinamite. O único ponto fraco são os cenários, que, apesar de também inspirados nos ambientes vistos nas HQs, não se destacam ou parecem apenas banais e até repetitivos. Talvez isso tenha sido proposital para não atrapalhar no gameplay, evitando possíveis slowdowns ou quaisquer formas de desorientação, uma vez que é muita gente na tela ao mesmo tempo. Ainda assim, esses planos de fundo mantém um mínimo de qualidade, embora sem destaque devido à repetição excessiva de florestas, pântanos e outros espaços naturais – mesmo que façam parte do argumento por trás do jogo. Com os outros arcades que usavam a CPS 1.5 como

O casamento entre histórias em quadrinhos e videogames costuma dar bons resultados

Nada tira da nossa cabeça a ideia que esse inimigo com cauda é uma mutação genética do Blanka

Warriors of Fate e o já citado *The Punisher*, *Cadillacs and Dinosaurs* estreou uma nova placa sonora baseada na reprodução de sons e samples de instrumentos pré-gravados em formato ADPCM (semelhante ao chip de som do Super Nintendo), no lugar do sintetizador FM utilizado na época do CPS1 (que, por sua vez, é a mesma tecnologia sonora do Mega Drive). Adotada pela Capcom como padrão para os sistemas CPS2 e CPS3, esse até então novo sistema de áudio usava a tecnologia do QSound, que, no caso específico do chip desenvolvido para o arcade, consistia em simular um efeito acústico tridimensional ao distribuir os sons em dois alto-falantes mixados em estéreo. Quem conseguia se livrar da barulheira característica dos fliperamas e ouvir o que saía da cabine de *Cadillacs and Dinosaurs*, notava a diferença com facilidade: não somente os efeitos sonoros acompanhavam a ação (se alguém é derrubado no lado esquerdo da tela, o som correspondente à queda sai com maior volume no canal de áudio esquerdo, por exemplo), como os arranjos das músicas eram mais "expansivos", com os instrumentos melhor distribuídos na mixagem das faixas. Levando em conta que a plataforma antecessora gerava o som de forma monaural, o QSound trazia um enorme progresso; principalmente comparando o áudio de *Street Fighter II: The World Warrior* com o de *Super Street Fighter II: The New Challengers*, feitos respectivamente para a CPS 1 e CPS 2.

A trilha sonora tira bastante proveito da superioridade técnica para exibir uma das mais eletrizantes partituras para um beat 'em up de arcade. Composta pelo trio Isao Abe, Syun Nishigaki e Kiyo, as músicas seguem um estilo rock fusion que não somente aumentam a adrenalina dos confrontos e ilustram o cenário onde o game se insere, como também sobressaem

Os prédios tortos do cenário são um sinal de que as coisas não estão muito bem lá fora

como uma experiência sonora separada do jogo, com arranjos encorpados e melodias grudentas – e como uma das primeiras trilhas sonoras em que marca presença aquela característica guitarrinha, comum a vários jogos da Capcom. O CD *Tenchi Wo Kurau II: The Battle of Red Cliff -G.S.M Capcom 7-*, lançado pela Pony Canyon no mês de agosto de 1993, contém as músicas de *Cadillacs and Dinosaurs*, gravadas direto do arcade, junto com as faixas do *Warriors of Fate* e *The Punisher*. Recomenda-se ouvi-las em boas caixas de som. Em resumo, a parte técnica de *Cadillacs and Dinosaurs* é muito competente e uma das responsáveis pelo jogo não parecer tão obsoleto quanto a maioria dos títulos lançados naquela época. O problema é que o arcade é um dos mais pirateados, mesmo com medidas preventivas tomadas pela Capcom a fim de evitar isso. Essas cópias não autorizadas são cheias de problemas, como slowdowns constantes, glitches gráficos (como quando o chefe da quarta fase, Slice, arremessa vários bumerangues ao mesmo tempo – todos os sprites somem da tela!) e cortes brutais na trilha sonora, que não apenas ficou limitada a míseras cinco

Três anos antes de *Resident Evil*, a Capcom já lidava com monstros e aberrações

Com os dinossauros em destaque, *Xenozoic Tales* estava à frente de seu tempo – muito antes de *Jurassic Park*

DINOSSAUROS EM FMV

A Capcom não foi a única a fazer um jogo baseado nas histórias de Mark Schultz. Em 1994, foi lançado *Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm* para PC e Sega CD. O jogo, desenvolvido por uma tal de Rocket Science Games, é do gênero rail shooter, colocando o jogador no controle do Cadillac enquanto atira descontroladamente e desvia de obstáculos, inimigos e cenários pré-renderizados em Full Motion Video (de baixa qualidade, vale ressaltar), tentando tirar proveito das capacidades de armazenamento do CD.

Se *The Second Cataclysm* não é necessariamente uma catástrofe (o que é realmente uma pena, porque adoraríamos usar alguns trocadilhos aqui), o game é monótono, exageradamente difícil e com gráficos bem repetitivos – passe longe, a não ser que seja fã da franquia.

Assim como *Ninja Gaiden* e *Tecmo Knight*, *Cadillacs and Dinosaurs* traz uma das telas de Continue mais traumatizantes da história (esse cabelo aí... Parece alguém do governo brasileiro, não?)

músicas que se repetem independente do estágio – o original tem no mínimo trinta faixas sonoras – como também é reproduzida em baixa qualidade e totalmente desafinada, parecendo mais um tocador de fita K7 com pilha fraca. Ironicamente, as versões piratas parecem ser as grandes responsáveis pela sobrevivência do jogo atualmente, apesar da qualidade bem reduzida em relação ao original. Já que, lamentavelmente, o título não foi convertido para nenhum console na época, resta apenas à emulação como a melhor forma de conferir a experiência mais próxima às intenções dos desenvolvedores, mesmo que até essa opção não seja exatamente perfeita – o efeito do QSound ainda não é suportado corretamente por emuladores como o MAME.

Ah, a fase do elevador... Clichê que será arruinado assim que o senhor acima do peso tocar o chão

E o futuro?

A solução mais adequada, do ponto de vista técnico e moral, seria esperar que a Capcom relançasse *Cadillacs and Dinosaurs* para as plataformas digitais, como a Xbox Live, a PlayStation Network e o Steam, a exemplo de outros clássicos revitalizados. Mas o jeito é aguardar sentado – ou melhor, hibernando. Não somente a licença de uso dos personagens pertence ao criador Mark Schultz, como o nome *"Cadillacs and Dinosaurs"* é propriedade da General Motors, criadora e fabricante dos carros de modelo Cadillac. Se os relançamentos de jogos licenciados são improváveis (com as belas exceções dos remakes de *Castle of Illusion*, da Sega, e *DuckTales*, da própria Capcom), que dirá quando os direitos sobre a franquia estão divididos em três? A esperança é a última que morre...

De toda forma, *Cadillacs and Dinosaurs* permanece vivo, mesmo que apenas na memória de quem o jogou. Surgido em meio à saturação do gênero beat 'em up em detrimento da febre dos jogos de luta nos fliperamas, é um mérito que o arcade tenha feito tanto sucesso a ponto de se consolidar em qualquer espaço com pelo menos três máquinas de arcade ao redor. Com uma mecânica simples e divertida, gráficos muito bons e som matador, o game é tão divertido quanto 20 anos atrás – ainda que o preço da ficha, de lá para cá, não seja o mesmo.

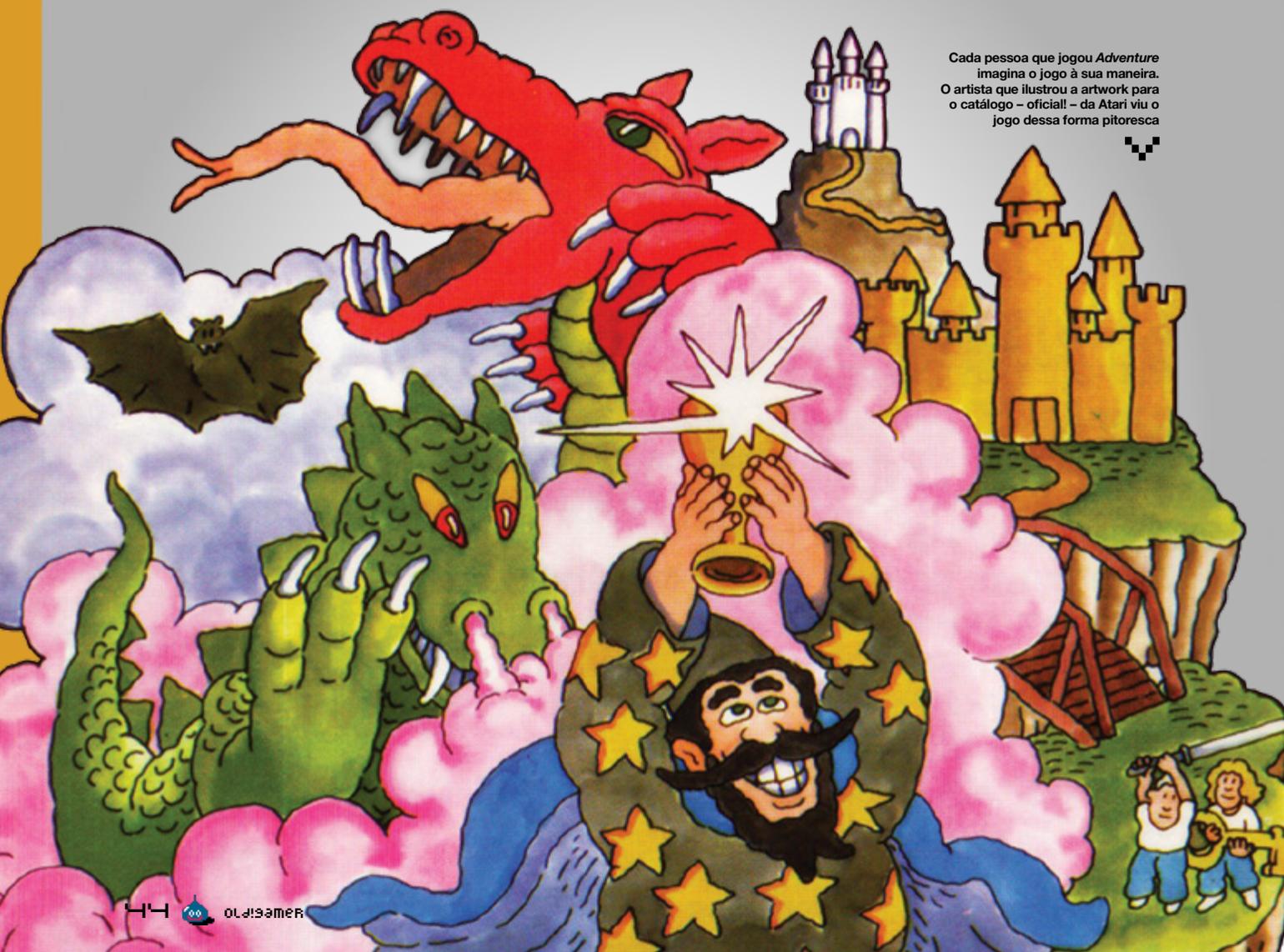
Maior clima de guerra e o dinossauro tirando uma soneca. Pelo menos o gordão está tão alerta quanto um Genome Soldier do *Metal Gear Solid*

Aí está o Dr. Fessenden, ou o que sobrou dele. Realmente a Capcom sabe desenhar bem essas aberrações biológicas, hein?

A primeira vez dos videogames com chaves, dragões, espadas e castelos

Por Eric Fraga

ADVENTURE

Cada pessoa que jogou *Adventure* imagina o jogo à sua maneira. O artista que ilustrou a artwork para o catálogo – oficial! – da Atari viu o jogo dessa forma pitoresca

Nas páginas da **OLD!Gamer** nós falamos, laureamos e revisitamos os jogos clássicos. Assumindo-o como um fiel leitor da revista, é seguro afirmar que você não é estranho ao fato de que os bons títulos retrôs têm aspecto visual pixelado, efeitos sonoros e músicas baseadas em ondas quadradas e o mais importante: gameplay de primeira. Um gameplay mais elegante para uma época mais civilizada – diria Obi-Wan Kenobi, fosse ele um Jedi retrogamer. Mas, já que é assim, onde estaria o retrogaming naquele tempo: em plena época retrô?

- **Ano:** 1979
- **Publicação:** Atari
- **Desenvolvimento:** Atari
- **Plataforma:** Atari 2600

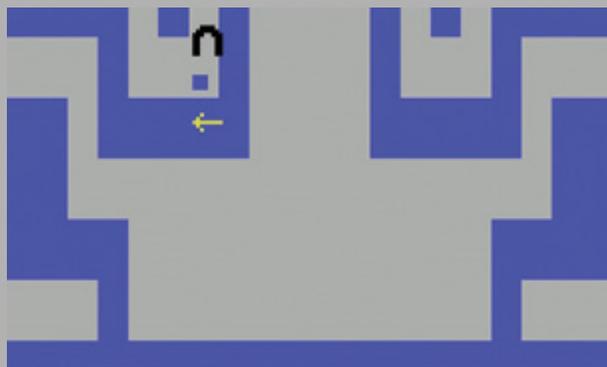
Quem veio antes: os games ou a aventura?

Na etimologia da palavra, ad venture em latim significa, literalmente, "o que vem pela frente". Em 1979, os videogames começavam a fazer parte de nossas vidas. Nesse mesmo ano, as pessoas motivadas em descobrir o "que vem pela frente" começaram a encarar perigos virtuais em suas primeiras aventuras nos videogames.

Seu personagem em *Adventure*, exclusivo para Atari 2600, é um quadrado dourado na primeira tela, que troca de cor para se adaptar à paleta dos demais cenários: um charme especial que só o Atari tinha. Calma, você é um quadrado, mas não somente um pixel. Mesmo assim, não deixava de ser motivo de piada na época. "Olha para este jogo, você controla um quadrado!" – caçoa seu amiguinho. Surgem risos jocosos de quem não compartilha da mesma emoção que você. Sem imaginação, talvez?

Nós, jogadores dos clássicos, somos difíceis de tapear. O que é necessário para que o jogador não se sinta ludibriado é capricho nas mecânicas fundamentais. Mesmo dispondo de menos memória do que o desenho de um ponteiro de mouse, *Adventure* ocupa 4 KB de memória: como se isso fosse parar o aventureiro dos bits Warren Robinett, o criador do cartucho. Aventureiro mesmo, por sinal: depois de *Adventure* e o cartucho de programação em BASIC, deixou a Atari e foi para a NASA.

É injusto dizer que ele criou mais um jogo. Se fosse no mundo real, o equivalente poderia ser a roda: quantas aventuras do mundo real deixariam de acontecer antes de sua existência? Talvez a grande charrete que carregou muitos guerreiros em busca da dignidade virtual, pela primeira vez, foi esse cartucho.

Robinett tem poucos trabalhos no ramo, mas foi à frente do seu tempo com *Adventure*: o desafio tradicional dos jogos eletrônicos residia na obtenção de pontos e recompensa pelos reflexos rápidos. No jogo que também traz inspiração na febre *Dungeons & Dragons* da época nos EUA, nem sequer há marcação de score. O desafio reside em intuição, paciência e solução de enigmas. E um pouco de ação, claro.

Sem truques Jedi: o Imã traz sua Espada de volta, quando estiver fora do seu alcance

Quadrado, guerreiro ou homenagem ao cursor de texto de *Colossal Cave Adventure*?

Abra o portão do castelo

O gênero de jogos de aventura nasceu com *Colossal Cave Adventure*, criado em 1976 por um programador que havia se divorciado recentemente e procurava um atrativo que estimulasse as filhas o visitarem no trabalho. Aliás, chamar William Crowther de programador é como chamar Van Gogh de pintor de paredes, uma vez que seu pequeno joguinho de aventura em texto pode ser aceito como a fundação de tantos sonhos de programadores e demais artistas envolvidos com a indústria dos jogos. Três anos mais tarde, *Adventure* do Atari 2600 representaria a realização visual desse sonho na sala dos lares de todo o mundo.

Após abrir o portão do castelo com a Chave Dourada, você encontra a Espada, caso tenha lido o manual. Se não leu, como a maioria de nós, assume que aquilo é uma seta e, já que a chave foi utilizada e você não pode carregar mais de um item, seu instinto natural o faz sair do castelo com o misterioso sinal nas mãos. "Isto pode ser útil" – imagina.

Uma surpresa neste momento: direita ou esquerda. A escolha é sua. Se levar a

O Labirinto Azul: palco de muitas batalhas com dragões

A fúria assassina do Dragão Vermelho: o mais rápido, o mais poderoso e o mais temido do Reino

O mapa da mina, ou melhor, de um dos primeiros segredos escondidos na história dos videogames

alavanca do joystick do seu Atari para a esquerda, encontrará Yordle, o Dragão Amarelo. Caso você esteja com a Espada, começa a batalha! O dragão persegue o guerreiro e, ao aproximar-se, abre a boca soltando um ruído branco assustador e que soa pesado na TV com tubo de imagem. Você pode fugir, retornando para a sala que veio ou ir para o caminho acima.

O jogador pode ou não ser perseguido pelo dragão: seu comportamento é afetado pelas duas chaves de dificuldade do Atari 2600, pela presença da espada em suas mãos e até por um poder mágico da Chave Dourada. Você decide fugir e, então, retorna só para descobrir que o dragão sumiu. "Caminho livre", assume. Indo para o norte, o jogador dá de cara com um labirinto de paredes azuis. Simétrico, para otimizar o uso da memória e, aparentemente, muito simples de vencer. Será? Acredite: por causa do aspecto simétrico e pura e simplesmente por seu ótimo design, é fácil se confundir e se sentir perdido por alguns instantes.

Neste momento, você lembra: falta explorar ao leste do Castelo Dourado. Encontramos Grundle, o Dragão Verde protegendo uma chave idêntica a que abriu o Castelo Dourado, exceto pela cor preta. É o suficiente: "preciso obtê-la a qualquer custo". A batalha com Grundle é feroz, pois seu algoritmo o torna mais intenso que Yordle.

MEU NOME É WARREN ROBINETT

O termo easter egg, uma surpresa ou mensagem escondida em um software (ou outras mídias, como livros ou filmes) foi cunhado em *Adventure*. Em uma entrevista ao site The Jaded Gamer, Robinett afirma que o gerente dos designers de jogos da Atari, após jogadores terem descoberto a surpresa no cartucho, proferiu: "é como acordar na manhã de Páscoa e ir caçar ovos de páscoa (easter eggs) pela casa". Como se sabe, a Atari não creditava seus programadores, apenas pagava o salário. Jogos como *Adventure* superaram a marca de 1 milhão de cópias vendidas. Era muito dinheiro. Para a Atari, somente. Robinnet interpretava isso como um desaforo. Antes de muitos programadores deixarem a empresa por conta dessas condições de trabalho e fundarem companhias de software como Imagic e Activision, Robinett deixou um recado no mesmo ritmo de aventura que produzira seu inesquecível jogo: escondeu um pixel numa sala secreta no calabouço escuro do Castelo Negro. Acessível apenas usando a Ponte, o jogador que descobria esse item secreto ainda precisava perceber sua serventia. Nada é páreo para milhões de jogadores de videogame juntos!

Ao levar o pixel para a primeira sala à direita do Castelo Dourado, na presença de dois outros sprites quaisquer por lá para acionar o flicker (aquele pisca-pisca de objetos) de sprites do Atari 2600, é possível cruzar a linha preta misteriosa que barra o caminho à direita. "Created by Warren Robinett". Ele afirma que foi difícil guardar o segredo, uma vez que acompanhava a Atari produzindo aquela memória ROM caríssima em série, milhares de unidades, com sua assinatura. Eventualmente, a Atari descobriu, mas produzir a nova ROM mestra, apenas para remover o easter egg, custaria US$ 10 mil à empresa.

Enigmas no labirinto do Castelo Branco: como chegar na Chave Negra lá escondida?

A Chave Negra parece importante

Com o Dragão Verde assassinado, é hora de pegar a misteriosa chave. Deixar a espada no chão em troca da nova chave, sabendo que o Dragão Amarelo está solto por aí, pode ser perigoso. Essas são as primeiras sensações de uma genuína aventura rumo aos perigos do desconhecido que muitos jogadores de videogame tiveram o prazer de experimentar, ainda antes dos anos 80. Decisões notoriamente simples, mas que são fundação para os consumidores da poderosa indústria do entretenimento. Crianças passando pela emoção equivalente a uma grande aventura numa floresta, montanha ou caverna – na segurança do seu lar.

De volta ao Labirinto Azul. Cada nova tela, no silêncio

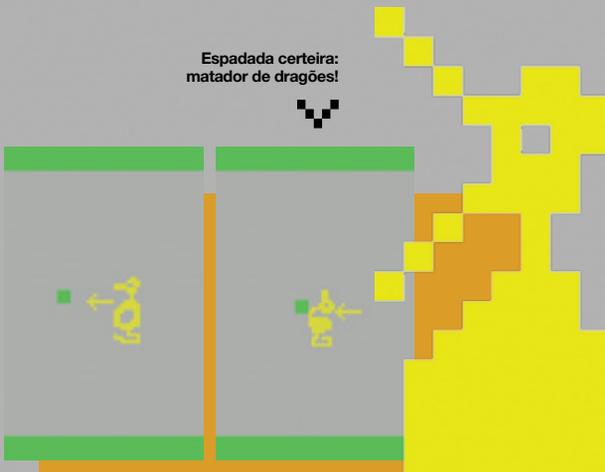
Em fuga do Castelo Negro com o Cálice Encantado: missão quase cumprida, pois o Morcego Negro pode roubá-lo no caminho!

absoluto do Atari 2600, pode ou não ser interrompido por Yordle. Portanto, precaução. Enfim, seja passando pela Ponte (leia quadro "A Ponte, o Morcego Negro e o Imã") ou pelo caminho alternativo, eventualmente o assustador Castelo Negro surgirá no horizonte. O local do reino onde o Mago do Mal teria escondido o Cálice Encantado roubado por ele (ou não, veja "Meu *Adventure*").

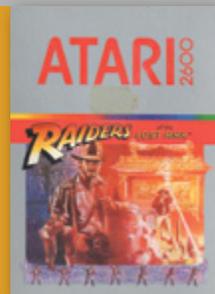
Se veio até aqui abrindo caminho com a espada, é hora de retornar e trazer a Chave Negra. Melhor deixar a Espada na entrada do castelo, pressionando o botão vermelho do joystick – única função do mesmo em *Adventure*. O retorno é tenso: mais uma vez, Yordle pode ou não aparecer, pois ele é o dragão cuja programação o permite navegar por todo o reino aleatoriamente. Com a Chave Negra nas mãos, leve seu incauto quadrado ao castelo definitivo e abra aquele portão de uma vez.

Há uma animação para o portão se abrir. Você pode imaginar o efeito sonoro de engrenagens ruidosas e do ferro atritando ferozmente, enquanto os pixels simbolizam a abertura. Emocionado, o jogador entra no castelo com a chave nas mãos e se esquece da espada. "Estou quase lá, já posso ver as cores do Cálice Encantado circulando como um arco-íris!" – imagina. Um "U" de cabeça para baixo reside no canto da primeira sala. Ao largar a chave no chão liso do castelo, ela é atraída para o novo objeto misterioso, a 60 quadros por segundo de suavidade. "É o Imã!". Poderoso, atrai até mesmo a Ponte e o Cálice Encantado. Só não funciona com os dragões: para eles há o morcego.

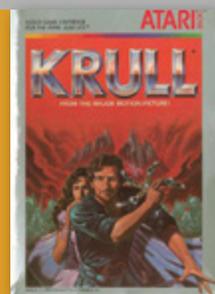
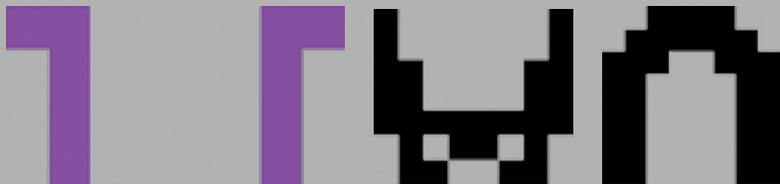
Há um caminho para o norte. Deixando a Chave Negra grudada no Imã, o jogador cuidadoso pega a Espada que deixou na frente do castelo, retorna confiante e segue à próxima sala. "O Cálice Encantado!" grita ao avistar. "Yorkle, seu bastardo!" e começa a batalha final com o Dragão Amarelo. Mas a ambição pelo cálice o faz agarrá-lo e, obrigatoriamente, deixar a Espada caída no chão.

Espadada certeira: matador de dragões!

IMENSAS AVENTURAS EM 8 KILOBYTES

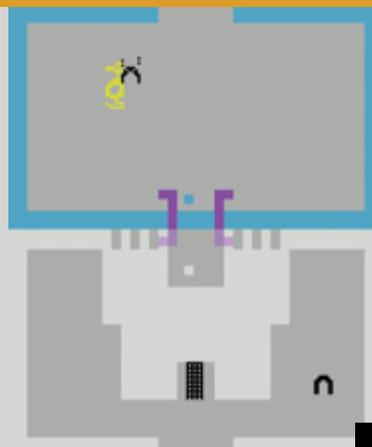
Grandes aventuras no Atari 2600: nem tudo na vida é zerar o high score! Os jogos a seguir têm incríveis 8 KB, o dobro da maioria dos cartuchos da época – assim como os cartuchos de 4 MB do Master System e 8 MB do Mega Drive eram superiores em suas

***Raiders of The Lost Ark* (1982)**
Produzido pelo genial Howard Scott Shaw (*Yar's Revenge* e *E.T.*), foi inspirado em *Adventure* e representa um salto em complexidade. Você controla, claro, Indiana Jones em busca da Arca da Aliança, como no filme. Enigmas crípticos, compra e venda de itens, montanhas, paraquedas (!) e a necessidade de usar os dois controles o tornam um dos jogos mais complexos da segunda geração.

Série *Swordquest* (1982-83)
Quatro jogos que fariam parte de um concurso nos EUA. Prêmios caríssimos, um para cada cartucho vencido, totalizando US$ 150 mil, foram planejados, mas só o talismã de ouro foi entregue ao vencedor do primeiro *Swordquest*, o *Earthworld*. Os demais, incluindo a espada com lâmina de prata e cravejada com diamantes, safiras e rubis sumiram (imagens provam que ela existe).

***E.T. the Extra-Terrestrial* (1982)**
Não é o pior jogo do mundo, definitivamente. Quem jogou na época o vê como um cartucho diferente, intrigante e bem produzido – apesar de apresentar uma falha irritante, devido – ironicamente – à perfeita detecção de colisão do Atari 2600 (o famoso "bug do buraco"). Assim como no filme, *E.T.* deve procurar partes para criar um telefone interplanetário visando ao retorno para o seu planeta.

***Krull* (1983)**
Uma das melhores adaptações de filme da história – por que não? –, *Krull* para o Atari 2600 era um sonho na tela da TV. O filme de magia, misturando ficção científica com fantasia, apresentava a Fortaleza Negra, uma montanha-espaçonave que se teletransportava para um local diferente a cada nascer do Sol. Tudo isso está representado no cartucho de 8 KB, em mais um petardo da Atari.

Com a Chave Negra nas mãos, já posso escutar o rangir do velho portão do Castelo Negro se abrindo para mim...

A PONTE, O MORCEGO NEGRO E O IMÃ

Itens geniais que alteram o comportamento de *Adventure* e geram situações que, certamente, nem o programador antecipou. Quer subir na torre do Castelo Branco? Use a Ponte na sala ao sul do castelo e, magicamente, apareça por lá. O Morcego Negro deixou o Cálice Encantado numa parede que nem a ponte alcança? Leve o Imã até esta sala e traga-o para você, como mágica! E que tal sobrevoar o Reino de *Adventure*? Deixe o dragão engolir você. Seu querido quadrado ficará dentro da barriga, imóvel, assim como o dragão. Aguarde o morcego. Ele agarrará o dragão em algum momento e você sentirá como se estivesse sobrevoando o reino de Hyrule nos ombros daquela coruja... Se o morcego estiver atrapalhando, leve-o até o Castelo Dourado e solte-o em linha reta ou diagonalmente: ele voará eternamente em loop. Se estiver em clima de role-play: pegue a Chave Dourada e feche o portão do castelo ao sair. Não é necessário, mas a encenação é gostosa. E quando, juntos numa mesma tela – especialmente nas masmorras escuras – estão: Ponte, Morcego Negro e Imã? O morcego vai e vem trocando itens, o imã os atrai aleatoriamente, o morcego agarra o imã – pior ainda – e apenas muda de lugar certos itens naquela sala, um dragão aparece e o Imã atrai a Espada que seu quadrado estava prestes a pegar. As possibilidades são inúmeras e caóticas.

Yorkle irá persegui-lo incessantemente pelo Labirinto Azul, onde os caminhos são apertados e a tensão do jogador neste momento, desarmado e com o cálice nas mãos, poderá gerar imprecisão nos controles. Ao tomar o atalho por meio da Ponte, você toca nas suas extremidades e a detecção de colisão perfeita, realizada em hardware pelo Atari, faz com que você solte o cálice e passe a mover a própria Ponte! Yorkle está perto, e, de repente, o quadrado está dentro da barriga – literalmente – do Dragão Amarelo. Game Over.

O instinto o faz puxar a alavanca Game Reset. "Onde está a Chave Dourada, ela estava ao lado do castelo". O portão do Castelo Dourado, onde o jogo inicia, já está aberto. Sim: *Adventure* tem continue. Os itens que você manipulou estarão no lugar da última partida, mas eventuais dragões mortos serão reencarnados.

O Cálice Dourado retorna ao seu castelo de origem e o jogador curte um dos primeiros jogos com final

```
At End Of Road
You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you
is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>
```

Colossal Cave Adventure: onde tudo começou

Adventure é mais do que um jogo

Adventure faz jus à alavanca Game Select do Atari 2600: são três variantes de respeito. A partida anterior foi descrita no nível 1. No nível 2, há muitas novidades e o jogo aumenta em escopo.

Aparentemente, Warren Robinett primeiramente desenvolveu o nível 2; o nível 1 seria a versão "simplificada para crianças" (era hábito da Atari, na época, ter modos de jogo "júnior") e o nível 3 seria o desafio final, como apresenta o mesmo escopo do segundo nível, só que os itens em posições aleatórias a cada nova partida.

Há um terceiro grande local no segundo e terceiro nível: o Castelo Branco, que requer a Chave Branca para ser penetrado. A Chave Negra reside nas profundezas desse castelo. O caminho até o Castelo Branco contém um calabouço enigmático, escurecido, como se estivéssemos carregando uma tocha de fogo para ver algo. *Adventure* seria também uma das primeiras – se não a primeira – experiência com dungeon crawl nos consoles? São poucas salas no calabouço, mas elas não se alinham: tente desenhar um mapa e o desafio só aumenta, seja por limitação de memória ou porque Robinett não estava para brincadeira.

Dentro do Castelo Branco, temos o Calabouço Vermelho. O que muda? É um novo labirinto e suas paredes são vermelhas e não azuis, como no Labirinto Azul. Não o subestime por isso: a Chave Negra está guardada numa sala secreta, inatingível a princípio. "Hmmm, como chegar ali?", imagina o garoto com o controle.

MEU ADVENTURE

Neste artigo, referenciamos como "guerreiro" o personagem do jogador. No manual, no entanto, ele é só "você". Com o visual simbólico de *Adventure*, usávamos a imaginação. Que narrativa imposta, que nada: no Atari 2600, você faz o seu enredo.

- Você é um ladrão viajante que se vê diante de um tesouro desconhecido: o Cálice Encantado. Seu guerreiro atira-se numa aventura obscura onde encontra um labirinto. Existem dragões guardando os castelos e as chaves. E um morcego enviado para impedir você. Mas ele é imortal?! Tem alguma coisa por trás desse morcego... Será que existe outra espada? Mais poderosa?

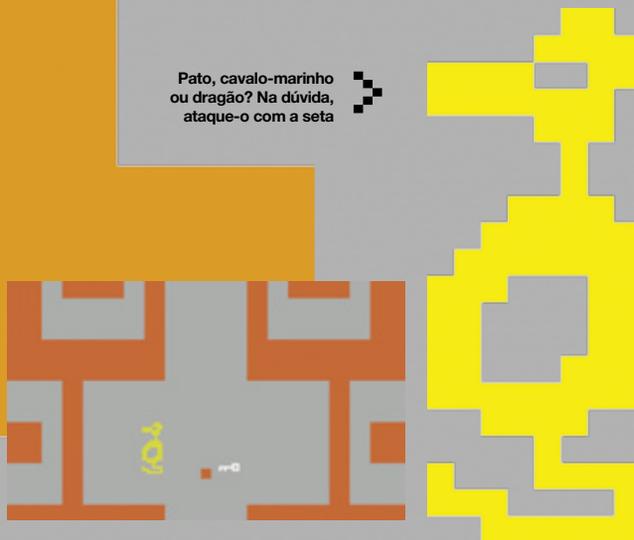
- Você está preso num labirinto formado por castelos coloridos no fundo do mar. Existem cavalos-marinhos que guardam tesouros e seu guerreiro precisa encontrar as chaves para sair do labirinto. Existem chaves e um cálice que deve ser recuperado para ser libertado. Uma água-viva está ali para atrapalhar você. Cuidado!

- Você é um cavaleiro medieval buscando o Santo Graal. Ele está escondido num labirinto de palácios e catacumbas. Feras o protegem de invasores. Será necessário fé e sabedoria para vencer os empecilhos como o morcego ladrão e os labirintos mágicos. Mas a recompensa é a liberdade e a vida eterna!

- O reino foi invadido por dragões e só você pode eliminá-los. O rei o convocou para matar os dragões e recuperar o Cálice Encantado que trará uma era de prosperidade ao reino. Na jornada, você contará apenas com os itens que encontrar no caminho. E será constantemente testado pelo Morcego Negro, enviado pelo terrível Mago do Mal.

- Você é um príncipe guerreiro e seu pai, o Rei, está doente. Somente o Cálice Encantado pode salvá-lo. Para isso, deve enfrentar o labirinto e recuperar as chaves sagradas.

- Em um mundo dominado por patos mutantes, você deve recuperar o o Cálice Encantado. O Morcego-hiena carrega tudo que vê pela frente... Você vai precisar de coragem para superar o labirinto. Elimine os patos e devolva a paz do reino!

Pato, cavalo-marinho ou dragão? Na dúvida, ataque-o com a seta

A partir do nível 2, o jogador conhece o odiado Morcego Negro de *Adventure*. Responsável por muitos palavrões direcionados ao próprio por conta de sua nefasta e, por vezes, jocosa função: carregar itens (incluindo dragões) aleatoriamente por todo o reino, soltando-os em qualquer lugar – até mesmo dentro das paredes: lembre-se do Imã e da Ponte caso preciso reavê-los.

Eventualmente você estará carregando a Espada, em plena luta com um dragão; atenção para o Morcego Negro que troca sua espada pela... Ponte, por exemplo. Ou, em momentos hilários, por um dragão morto. Mais hilário – e potencialmente irritante – é quando, ao portão do Castelo Dourado, com o Cálice Encantado nas mãos e perseguido por um dragão, o morcego e seu voo de águia troca o cálice pelo, digamos, Imã. A natureza caótica do Morcego Negro é um trunfo de design do Adventure: inicie uma partida no nível 2 ou, melhor ainda, no nível 3 e, mesmo sendo um jogador veterano, prepare-se para fortes emoções gamísticas.

É necessário enfatizar bastante as tais emoções que este cartucho de Atari provoca, até hoje. Em jogos atuais, como o famoso *Skyrim*, temos dragões tridimensionais, texturizados e repleto de animações. Efeitos sonoros que parecem digitalizados de, bem, um dragão de verdade (onde eles arrumaram um, no set do *Game of Thrones*?). No Atari, a sensação de medo – até hoje – quando da aproximação de um ou, às vezes, dois dragões ao seu quadrado é insuperável. Há algo de analógico em jogar Atari 2600 que não há como replicar em jogos com "excesso", digamos assim, de interface. Pela última vez: tudo isso em apenas 4 (quatro) kilobytes de memória e mais de três décadas depois.

Toda aventura precisa de um desfecho

Ainda foram anos a fio até os game designers perceberem que nós, jogadores, precisamos de finais. Um jogo encerrar elegantemente era sonho de dez entre dez jogadores de videogame do início dos anos 80.. Em 1979, *Adventure* tinha fim: incluindo vinheta musical (rápida e simples, é bom que se diga) e as cores do Atari 2600 circulando na tela. Mas o que importa é que era um final. Não havia meios para continuar dali, só pressionando Game Reset ou religando o Atari. Era disso que precisávamos! É... O videogame nunca mais foi o mesmo após a existência de *Adventure*.

A Sega pede licença para escapar um pouco do realismo

INDY

Sem adaptação para consoles da Sega, o jogo licenciado da Fórmula Indy mesclou realismo e controle estilo arcade com maestria

Por Alexei Barros

Fruto de uma época em que a Sega se destacava pelo carisma nos games de corrida, *Indy 500* é um jogo injustiçado que não teve conversões para consoles da produtora. Ele pode não ser o mais irreverente, mas, mesmo com uma dose maior no realismo, o que poderia representar algo, digamos, frio e sem vida, carrega o inconfundível talento da velha Sega em produzir arcades de automobilismo cheios de personalidade que causam alegria instantânea aos seus pilotos.

Na cola do Daytona USA

O ano de 1995 não era lá muito favorável para jogos poligonais, até os poderosos arcades. Apesar disso, olhar para *Indy 500* não requer a boa vontade para apreciar os gráficos de títulos antigos, porque tudo continua bonito. O que é mais surpreendente: o jogo poderia ser ainda melhor. A revista britânica Edge #25, de outubro de 1995, noticiou: "Esta placa ultra-avançada deveria estar pronta para o lançamento de três jogos com a Model 3 neste ano. Assim como *Virtua Fighter 3*, a Edge foi informada que o sem brilho *Indy 500* foi originalmente planejado para a Model 3, mas os atrasos no desenvolvimento da placa fizeram com que no lugar o jogo fosse programado para a Model 2." Ou seja, *Indy 500*, que, não obstante o tom depreciativo da Edge inglesa, tem sim o seu esplendor, poderia atingir o patamar técnico dos estupendos *Sega Super GT, Daytona USA 2* e Sega Rally 2, jogos de corrida que usam a Model 3. *Indy 500* ficou então emparelhado com *Daytona USA* e *Sega Rally*, que utilizam a placa predecessora Model 2.

E se aqui cabem mais comparações, Indy 500 nem de longe é tão caricato quanto *Daytona USA*, com seus pneus largos e músicas cantadas. A Sega Saturn Magazine #1 explicou o porquê desse clima mais sério. "*Indy 500* é na verdade o jogo de arcade com a licença oficial da pista da Indianapolis Motor Speed Way, onde a corrida de alta velocidade mundialmente famosa acontece. É claro, se o jogo tem a licença oficial, não vai apresentar caça-níqueis gigantes, roletas e montanhas com a cara do Sonic como a pista para iniciantes do *Daytona*", aponta a revista. "No lugar, a Sega AM1 adotou uma abordagem mais realista, recriando de maneira autêntica o ambiente do circuito de Indianápolis para fazer o jogo parecer o mais próximo possível da realidade". O tradicional templo do automobilismo mundial está

500

fielmente representado em sua versão oval em um grid de largada com 33 veículos, inclusive com a antológica faixa de 1 metro de tijolos na linha de chegada. Há quem olhe torto para as pistas assim, afinal as curvas sempre são para o mesmo lado (aqui, para esquerda). Esse tipo de traçado exige que a vitória seja construída volta a volta, sem a admissão de pequenos erros ou descuidos – é muito mais disputado e susceptível para ultrapassagens. Como o jogador larga em último, é emocionante ultrapassar tantos carros com a necessidade de não poder relar neles, e uma mínima encostada já pode resultar em perdas de posição. A adrenalina pulsa forte desde a primeira volta, porque há um limite de tempo que obriga a manter a performance perfeita. Se o contador

- **Ano:** 1995
- **Publicação:** Sega
- **Desenvolvimento:** Sega AM1
- **Plataforma de origem:** arcade
- **Versões:** R-Zone e Game.com

Mesmo que o jogo seja muito competente para 1995, é difícil de achar que o jogo não pudesse ser adaptado para Saturn por uma questão técnica

Demorou um bom tempo para que os jogos de corrida de consoles domésticos apresentassem tantos carros em uma mesma prova

zerar antes do checkpoint, é game over antes das quatro voltas da prova.

Indy 500 herda um esquema similar ao V.R. View System, iniciado pelo *Virtua Racing* e continuado pelo *Daytona USA* com quatro ângulos de visão selecionáveis por quatro botões ao lado do volante no arcade. Aqui, a imersão é maior, exibindo o cockpit, o volante e as mãos do piloto, o que não acontece na perspectiva do interior do carro no *Daytona USA*. Em vez de quatro botões, o Indy 500 possui somente dois – vermelho (zoom in) e azul (zoom out) –, simplificando a alternância das tomadas de câmera. Além de dentro do carro, é possível

Diferentemente do que fez com a F-1 no *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*, a Sega não assinou com nenhum piloto da Fórmula Indy para promover o jogo, ficando só com a licença oficial da categoria

dirigir com a imagem rente ao asfalto e ver o veículo por fora em outras duas, uma mais próxima e outra mais afastada.

"A mais importante diferença entre *Indy 500* e *Daytona USA* são os carros. *Indy 500* usa carros de corrida especificamente criados para a emoção em alta velocidade. Com chassi rebaixado, pneus grandes e grossos e acabamento aerodinâmico, esses veículos levam a experiência de corrida dos arcades para novos patamares com a velocidade máxima de 380 km/h," comenta o artigo da Sega Saturn Magazine. Essa é a filosofia "menos é mais" do *Indy 500*; menos carros, mais minúcias. Por exemplo, quando a grama ou areia sujam o pneu no momento em que o veículo passa em cima dessas superfícies ou no aerofólio que fica torto após uma batida na traseira. Há um único carro para controlar e, ao escolher a transmissão manual para a mudança de marcha no câmbio sequencial de seis velocidades, a pintura do carro não muda como no *Daytona USA*, mantendo as cores vermelha e azul na versão genérica do veículo– não há a licença oficial das equipes atuantes

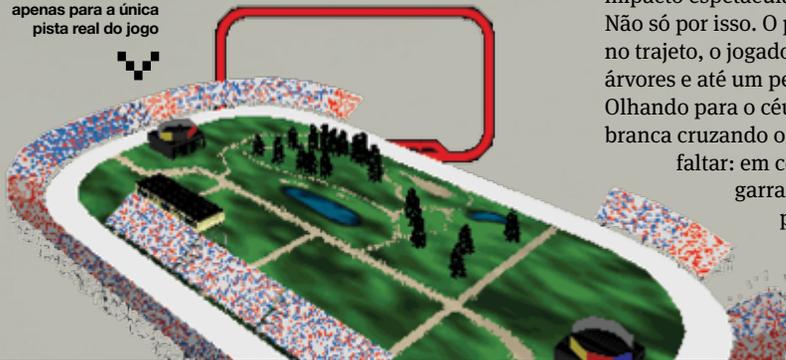
STEP ON THE GAS PEDAL

da época. Sobre os gabinetes, existem dois: um simples e o outro com dois assentos, e eles podem ser interligados em uma série de oito para acirradas disputas entre várias pessoas.

Uma freada no realismo

Ressaltamos o quanto o jogo é até certo ponto realista, correto? Porém... "*Indy 500* é baseado na Fórmula Indy, ainda que o time de produção AM1 da Sega tenha sabidamente decidido complementar os circuitos ovais com algumas pistas menos realistas, mas infinitamente mais empolgantes", ressaltou a Edge. Tanto é que antes da seleção de pistas, o jogo pisca a mensagem: "Highland Raceway e Bay Side Street são pistas fictícias e não têm filiação com a Indy 500". Os dois circuitos mistos que possuem provas de apenas três voltas em um total de 28 carros mostram o jeito que a Sega achou para dar um toque da sua conhecida criatividade. Como bem definiu a Edge: "A Highland Raceway, estilo montanha-russa, é a pista mais improvável – suas rampas vertiginosas estão mais longe possível da realidade dos ovais inclinados da Fórmula Indy –, mas deve dar ao *Indy 500* o impacto espetacular que qualquer grande arcade precisa." Não só por isso. O percurso da pista é dos mais variados e, no trajeto, o jogador vai passar por uma reta margeada por árvores e até um pequeno túnel sem iluminação nenhuma. Olhando para o céu, dá para ver um balão e uma pomba branca cruzando o caminho dos carros. E, claro, não podia faltar: em certo trecho, estão armazenados três garrafões de leite gigantes (?). "Entre as outras pistas, há a Bayside Street, um exigente circuito de rua com vias estreitas ladeadas por muros. Isso limita os pontos de ultrapassagem e a torna a pista mais desafiante tecnicamente de todas", completa a Edge. Com esse traçado sinuoso, é meio difícil de reparar nos arredores, porém dá para perceber que o cenário é um pouco

E pensar que os gráficos poderiam ser melhores, hein? Já pensou se fosse com a Model 3?

A seriedade de *Indy 500* ficou reservada apenas para a única pista real do jogo

Indy 500

mais comportado, em um interessante contraste entre o urbanismo dos prédios e viadutos e a paisagem bucólica das montanhas e árvores.

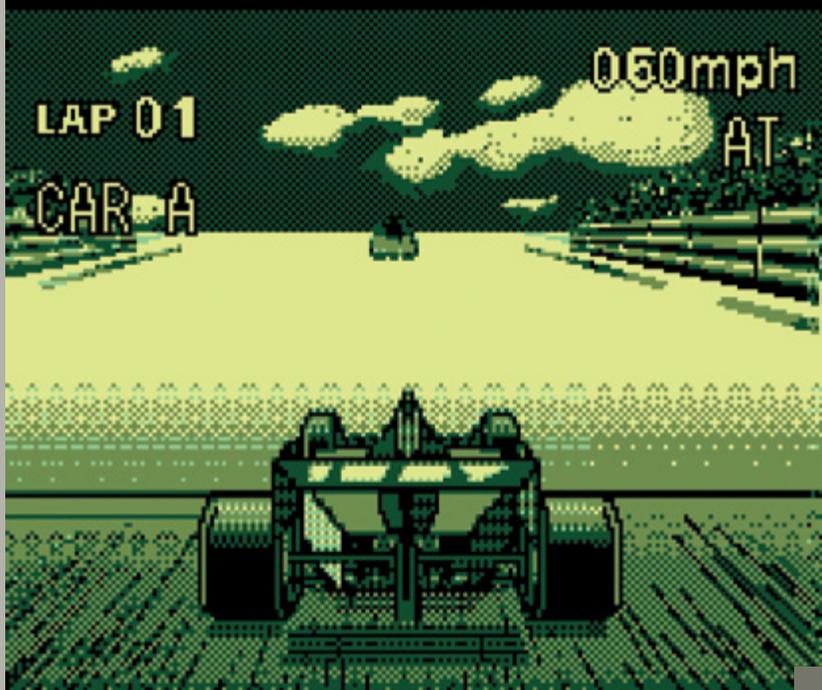
Como já dito, as músicas das pistas procuram respeitar a seriedade que permeia o clima do jogo, portanto você não ouve a voz e nem as composições do mítico Takenobu Mitsuyoshi durante as corridas como no *Daytona USA*. O tema da *Indy 500* é a melhor música do jogo e, por coincidência, a única lançada oficialmente na coletânea *Segacon -The Best of Sega Game Music- Vol.1*, de 2001 (fora uma versão dessa música arranjada por Takeshi Matsuoka no obscuro álbum *Psyched - Club-Mix from Sega Racing Games*, publicado em 1997). O restante da sucinta trilha creditada à dupla Tomoyuki Kawamura (*Tokyo Xtreme Racer*) e David Leytze (*Fighting Vipers*) permanece restrito para apreciação no jogo. Os timbres da guitarra afiada e solos desenvoltos de sintetizador em uma melodia envolvente são os ingredientes essenciais para empolgar as corridas, apesar do incômodo desbalanceamento que não faça por merecer a excelência musical da Sega, deixando o ronco dos motores muito mais em evidência do que as músicas. Não tão bom quanto, mas ainda assim de alto nível, o tema da Highland Raceway ostenta características parecidas pela ênfase na guitarra sintetizada. Para dar uma bem-vinda variada, o tema de Bay Side Street é mais tranquilo e relaxante, trazendo o som simulado de um saxofone, talvez para tentar acalmar os ânimos e deixar toda a atenção do piloto virtual voltada para a alta exigência do traçado sinuoso.

Minúcia para os detalhistas: como na pista real, lá está a faixa de 1 metro de tijolos

TIGRE MANCO

Se por parte da Sega não houve adaptações do *Indy 500*, a Tiger Electronics procurou levar o jogo para dois dos seus portáteis obscuros. Definitivamente, não foi uma boa ideia...

R-Zone: portátil que tentou entrar na onda do Virtual Boy (olha em quem ele buscou inspiração), o R-Zone, que foi lançado no Brasil pela Tec Toy, consistia em uma espécie de faixa presa na cabeça em que o jogador via em uma superfície espalhada a imagem do jogo projetada de um LCD com uma tela toda vermelhona. É difícil de imaginar qualquer título funcionando com esse esquema, até os mais parados. Um jogo de corrida como o *Indy 500* então... Os sons, meros ruídos, são tão desagradáveis que é melhor ficar sem, se é que vale a pena jogar essa coisa.

Game.com: um dos títulos e lançamento do portátil em preto e branco que saiu em 1997, essa versão é uma reinterpretação do original, porque o jogo imita até onde é possível a apresentação do arcade – incluindo um narrador com voz de bobo dizendo "Ladies and gentlemen, start your engines!" na hora da largada. É possível escolher entre o clima ensolarado ou chuvoso e ainda há, de início, três veículos diferentes para selecionar, atrativos inexistentes no fliperama em uma tentativa de aumentar a vida útil do jogo. No entanto, o visual é desastroso, sem passar sensação de velocidade alguma, e o ruído áspero do motor é uma tortura para os pobres ouvidos de qualquer ser humano.

Ladies and gentlemen, start your engines

Com a visão de dentro do carro, as capotagens ganham um novo significado

Essa é a Sega que a gente conhece. Garrafões gigantes de leite, bovinos de terno... Isso que era para o jogo ser sério

Longe de Saturno

De acordo com a Edge inglesa, *Indy 500* não chamou tanta atenção na época de seu lançamento: "No entanto, a reação para o jogo no Japão tem sido relativamente apagada, com o impressionante *Rave Racer* da Namco atraindo muito mais jogadores". Em parte, isso pode ser explicado porque os japoneses de maneira geral nunca foram grandes entusiastas de Fórmula Indy, sobretudo se compararmos com a paixão nipônica por F-1 (o eterno Ayrton Senna também é ídolo por lá).

A popularidade de *Indy 500* poderia ter melhorado se houvesse uma adaptação para um videogame da Sega. Bom, não que a produtora jamais tenha planejado. "Há boas notícias mesmo que você não possa jogar o arcade. Fontes na Sega confirmaram que o *Indy 500* vai seguir para o Saturn, ainda que a data exata esteja oculta em um futuro nebuloso", noticiou a Sega Saturn Magazine. Tal versão inexiste, e uma possível causa seja a mencionada impopularidade da *Indy 500* no Japão, já que, nos EUA, onde a categoria começou e é famosa, o console de 32-bit foi péssimo nas vendas. Difícil de acreditar em alguma inviabilidade técnica, mesmo considerando todos os complicadores do hardware do Saturn, porque os contemporâneos de Model 2 *Daytona USA* e *Sega Rally* tiveram conversões para o videogame. Para terminar de piorar, o *Indy 500* teve dois ports simplesmente escabrosos para portáteis fracassados da Tiger Electronics (confira no quadro).

É fácil constatar como os jogos de corrida nunca saem de moda. Só é triste ver como a Sega se tornou uma retardatária nesse gênero e parece não fazer esforço para mostrar que um dia foi muito mais relevante, mais presente, embora recentemente o *Daytona USA* tenha recebido uma remasterização nas redes digitais Xbox Live Arcade e PlayStation Network. *Indy 500* também merece tratamento semelhante. Seria uma oportunidade de corrigir a ausência de uma verdadeira adaptação caseira. Por que não, Sega?

Space Fantasy Zone

Um sonho de fanboy que foi cancelado em cima da hora

Por Rafael Fernandes

Mais estranho do que Opa-opa ter asas de pássaro é ver essa interação com humanos

Se você for um bom fã da Sega, saberá muito bem que os clássicos *Space Harrier*, de 1985, e *Fantasy Zone*, do ano seguinte, pertencem ao mesmo universo. Caso não seja, ainda assim é possível perceber a semelhança entre os dois jogos: ambos compartilham dos cenários e visuais lisérgicos, dos inimigos exóticos e do compositor da trilha sonora, Hiroshi "HIRO" Kawaguchi, além de outras similaridades. Por essa razão, seria mais que natural que fosse feita uma união dos dois títulos. E foi o que quase aconteceu em 1991 com *Space Fantasy Zone*, que sairia para o PC Engine Super CD-ROM² da NEC... Mas, peraí, tem alguma coisa errada aqui, não?

Não há nenhum equívoco na frase anterior: *Space Fantasy Zone*, um crossover (e um dos primeiros da história dos games, inclusive) entre dois títulos de sucesso da Sega, foi desenvolvido pela NEC para o Super CD-ROM², versão aprimorada do acessório que permitia com que o PC Engine fosse compatível com jogos em CD. Por mais que inicialmente a ideia pareça absurda, as duas empresas foram parceiras em tempos anteriores: o PC Engine recebeu várias conversões dos arcades da Sega, incluindo aí as versões originais dos próprios *Fantasy Zone* e *Space Harrier*, adaptados com competência para o console da NEC. No entanto, essa união foi fruto de uma época em que a produtora azulada ainda não ameaçava muito no mercado de consoles. Em 1991, ano de desenvolvimento de *Space Fantasy Zone*, a história já era outra: com o Mega Drive se consolidando, aparentemente seria inaceitável ter um game totalmente original que unia dois títulos-chave da empresa em um videogame rival. Isso acabou gerando uma das especulações mais lógicas a respeito do cancelamento do jogo, o que é lamentável; apesar de suas falhas, o título é um bom fan service a quem aprecia a mecânica simples, porém frenética de *Space Harrier* e se deixou cativar também pelo carisma de Opa-Opa – que chegou a ser mascote da Sega por um tempo, até Alex Kidd tomar seu posto.

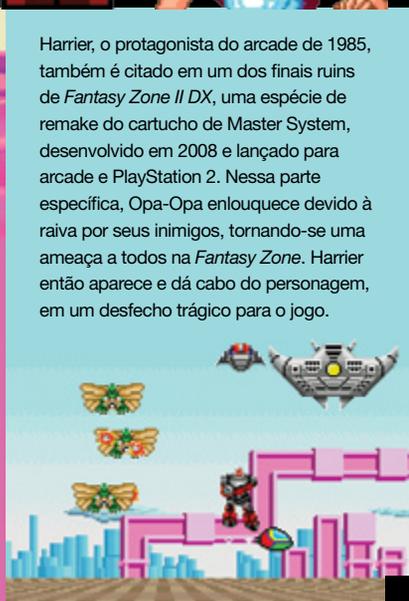
É no mínimo curioso ver de frente o primeiro chefe do *Fantasy Zone* que só conhecíamos perfilado

!

- **Ano em que seria lançado:** 1991
- **Desenvolvimento e publicação:** NEC Avenue
- **Plataforma planejada:** PC Engine Super CD-ROM²
- **Por que não foi lançado?** Não há uma razão confirmada. Especula-se que tenha sido por questões de licenciamento por parte da Sega, que proibiu o lançamento do jogo.
- **O que aconteceu em seguida?** Uma versão quase completa do game em CD-R começou a circular pelo Japão na década de 90 e caiu na rede pouco tempo depois.

FANTASY HARRIER OU SPACE ZONE?

Space Fantasy Zone não foi a primeira e nem a última vez em que tentaram combinar as duas franquias situadas no mesmo universo. Na conversão de *Fantasy Zone* para o computador X68000 da Sharp, há uma fase secreta baseada em *Space Harrier*, usando cenários, inimigos e música-tema do clássico.

Já na primeira versão de *Fantasy Zone* para PlayStation 2, como parte da série *Sega Ages 2500*, o jogo inteiro foi recriado com gráficos poligonais pela D3 Publisher, a exemplo de outros clássicos que receberam o mesmo tratamento e que foram lançados por aqui em uma coletânea chamada *Sega Classics Collection*. Na releitura, assim que derrotados os chefes, surge um estágio especial em que Opa-Opa tem de coletar as moedas que o oponente deixa cair, em uma perspectiva muito parecida com *Space Harrier*.

Harrier, o protagonista do arcade de 1985, também é citado em um dos finais ruins de *Fantasy Zone II DX*, uma espécie de remake do cartucho de Master System, desenvolvido em 2008 e lançado para arcade e PlayStation 2. Nessa parte específica, Opa-Opa enlouquece devido à raiva por seus inimigos, tornando-se uma ameaça a todos na *Fantasy Zone*. Harrier então aparece e dá cabo do personagem, em um desfecho trágico para o jogo.

Bem-vindo à Fantasy Zone... De novo!

Em teoria, o jogo funciona como uma verdadeira mistura, mesclando o protagonista Opa-Opa e as criaturas de *Fantasy Zone* com a mecânica rail shooter em terceira pessoa de *Space Harrier*; por meio de uma visão por trás da simpática navinha, o jogador deve enfrentar o caos de atirar nos inimigos que se aproximam enquanto atiram em sua direção, ao mesmo tempo em que tenta desviar dos obstáculos no cenário e rezar para que esse inferno todo acabe logo. Ao final de um estágio, há o combate com o chefão, que, por sua vez, são os similares aos de *Fantasy Zone* (com exceção do último), que possuem ataques semelhantes, porém adaptados para o novo esquema de jogo. Terminado o confronto, surge o "Weponald's" (deveria ser "Weaponald's" a brincadeira com o McDonald's, mas parece que o engrish falou mais alto), em que é possível usar os pontos acumulados na batalha para comprar armas, upgrades e recarregar ou aumentar a barrinha de energia do personagem, o que dá direito a levar um certo número de golpes antes de morrer de vez – diferente dos originais de arcade, em que um tiro recebido ou colisão resultava na perda de uma das três vidas que geralmente valiam uma ficha.

No total, são oito cenários, que procuram reproduzir os planetas de *Fantasy Zone* na medida do possível – já que as limitações do PC Engine não permitem um grande detalhamento em um game desse porte. Por isso, não dá para esperar um trabalho primoroso em relação aos gráficos de *Space Fantasy Zone*: como no Mega Drive, o console da NEC não possuía em seu hardware qualquer capacidade de redimensionamento de sprites. Nesse caso, os efeitos de escala eram feitos no improviso, via software, com cada sprite tendo várias versões que se modificam para criar a ilusão de distanciamento ou aproximação da tela. E, enquanto que, em comparação a outros jogos do 16-bit da Sega que usavam a mesma técnica – como *Space Harrier II* e o lamentável *Super Thunder Blade* –, *Space Fantasy Zone* tenha se saído consideravelmente bem, seus gráficos são estranhos à primeira vista. É difícil acertar os inimigos à longa distância, assim como evitá-los quando chegam perto demais; sem falar que eles são repetitivos. Além disso, apesar de o cenário se mover com certa fluidez que permite desviar dos obstáculos sem passar por muitos perrengues, eles são muito crus, com pouca inspiração no nível de detalhes ou diferenciação, dando uma enorme sensação de vazio em alguns momentos. Em resumo, tudo é apenas um tanto quanto na média, o que fica bem aquém aos jogos originais nos quais se inspira, que se destacaram pelos seus gráficos avançadíssimos e ótima direção

Os desenhos imitando giz de cera contam a historinha no final

artística. E mesmo que possa ser alegado que esta versão de *Space Fantasy Zone* não esteja finalizada, parece improvável que o visual pudesse ser melhor trabalhado.

A introdução do jogo lembra bastante *Galaxy Force*, outro shoot' em up da Sega na década de 80

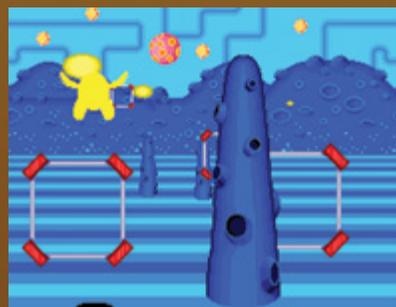
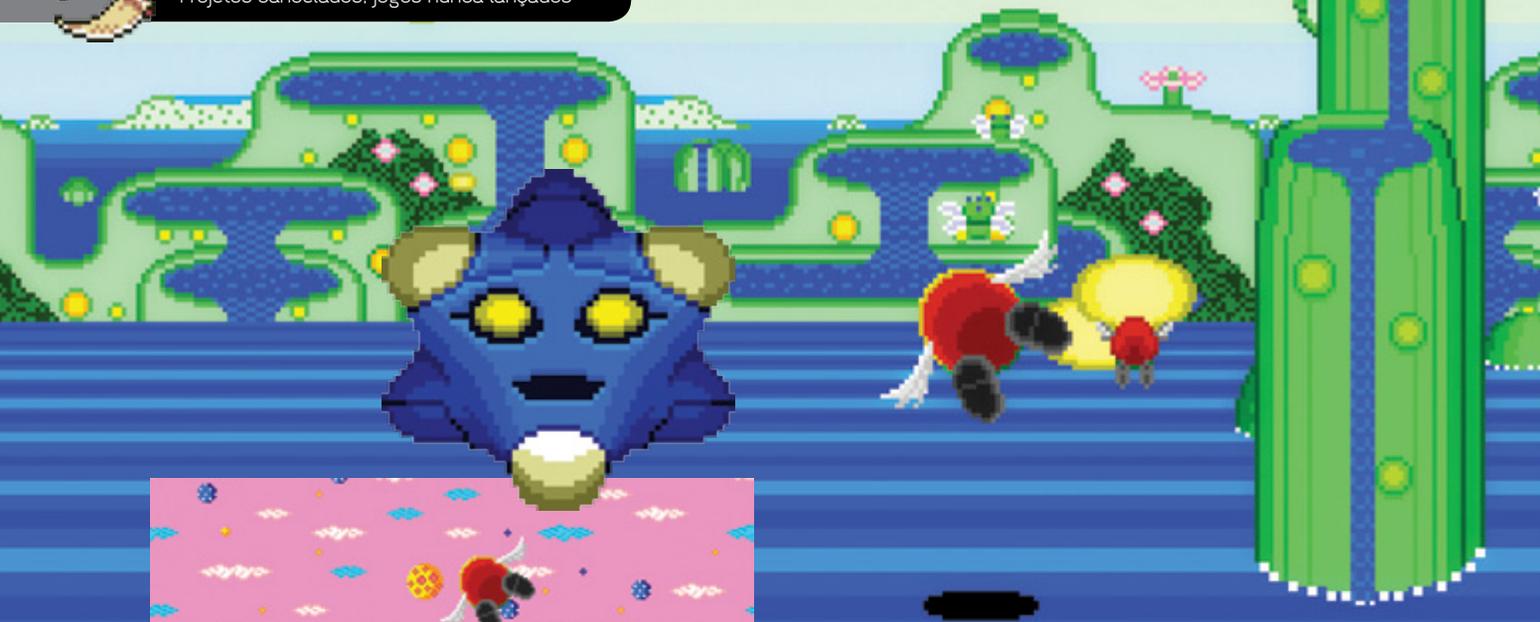
Viagem fantástica

Decepções à parte nos gráficos, os controles pelo menos estão bons, apesar das dificuldades citadas acima em acertar os monstros. No controle do PC Engine, basta apenas segurar o botão II para Opa-Opa disparar os tiros seguidamente em rapid fire, enquanto que o botão I serve para ativar os tiros especiais e itens comprados no shop, como invencibilidade, disparos mais fortes, entre outros. Existem também turbinas que aumentam a velocidade de movimentação do personagem, porém elas deixam o controle de Opa-Opa solto demais, aumentando a incidência de acidentes durante o percurso – igualzinho ao *Fantasy Zone* original.

Em termos de dificuldade, *Space Fantasy Zone* é um jogo bem amigável: os primeiros estágios são bem fáceis, com poucos inimigos, e a coisa vai esquentando nas fases finais, tornando-se levemente caótica mas sem chegar ao ponto da insanidade como nos momentos derradeiros de *Space Harrier*, por exemplo. Com o uso certo dos itens e recarregando a vida a cada estágio, o game fica uma barbada, principalmente porque a maior preocupação está no percurso das fases, já que todos os chefes são ridiculamente fáceis, necessitando apenas de poucos segundos para serem eliminados caso seja usado o item certo. O chefe final é o mais ridículo de todos, exigindo apenas o mínimo de coordenação motora e paciência, já que ele é mais resistente que todos os outros e demora mais para ser abatido. Mas nem de longe lembra o cruel Pao-Pao, inimigo principal de *Fantasy Zone* – e pai de Opa-Opa.

Terminando *Space Fantasy Zone*, um final com alguns textos e ilustrações mal desenhadas surgem na tela, e logo depois o jogo retorna à tela inicial, sem qualquer motivação para jogá-lo novamente além de tentar outros níveis de dificuldade, uma vez que não existem modos adicionais além do principal. Para um título de 1991, a falta de um fator replay já poderia se dizer como imperdoável para os padrões daquela época, contando como um enorme ponto negativo se levar em conta que o jogo é consideravelmente fácil, diferente dos arcades que frustravam, mas ao mesmo tempo viciavam os jogadores.

Já o som tira proveito das capacidades de memória do CD, mas nem tanto assim. Para a trilha sonora principal das fases, há um espetacular arranjo que une a introdução e ritmo do tema de *Space Harrier* com a melodia de "Opa-Opa", da primeira fase de *Fantasy*

Assim como em *Fantasy Zone*, as cores do cenário são de dar dor na vista

A velha mania dos japoneses de fazer inimigos com um olho gigante

Zone. Mas é só isso: a mesma música toca em todas as outras fases, com apenas duas variações que têm apenas como diferença o timbre do sintetizador que reproduz a melodia. Considerando que os temas dos chefes e do "Weponald's" também são arranjos da trilha sonora de *Fantasy Zone*, que possui uma composição diferente para cada uma das fases, parece que o trabalho sonoro feito aqui foi bom, mas aparentemente preguiçoso ou com sérias restrições de tempo; o que é lamentável, dada a capacidade de armazenamento do CD e do quanto de música em boa qualidade a mídia poderia comportar.

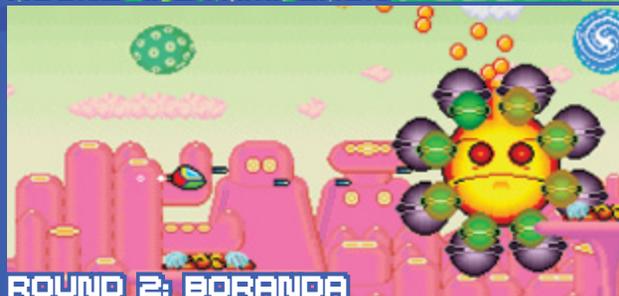
Por que não decolou?

Apesar de o conceito ser espetacular, *Space Fantasy Zone* claramente foi subdesenvolvido. A execução da ideia teve um resultado aquém do esperado, e o jogo não é nada além de mediano, infelizmente. E isso provocou uma das várias especulações a respeito do porquê nunca ter visto a luz do dia: em uma versão, a Sega não permitiu que o título fosse lançado por questão de controle de qualidade, ou seja, não atingiu o nível aceitável pela empresa para ser posto à venda. Em outro rumor, diz-se que a NEC desenvolveu o game sem ter consultado previamente se estava autorizada a fazê-lo; quando foi pedida a autorização à Sega, ela foi negada. O fato é que o jogo chegou a ser anunciado oficialmente, tendo espaço para comerciais e previews em revistas de games japonesas, sendo cancelado de forma obscura pouco tempo depois e deixando apenas deduções, boatos e histórias duvidosas sobre os motivos para tal atitude. Cópias de uma versão quase completa do jogo começaram a circular durante a década de 90 no Japão, e logo após por meio dos sites de leilão na internet, que por consequência fez com que algum comprador disponibilizasse o jogo para download na rede.

De qualquer modo, *Space Fantasy Zone* é uma oportunidade perdida. Mesmo com seus problemas, o jogo consegue ser um bom fan-service ao jogador aficionado pela Sega, uma vez que ela nunca se preocupou em fazer algo de grande porte que juntasse as duas franquias. Quem sabe um dia ela esquece um pouco o *Sonic* e se dedica mais às suas origens.

Anos depois, *Yoshi's Island* seria feito pela Nintendo com esse estilo de traço

UMA OUTRA PERSPECTIVA

Como alguns dos chefes e cenários do *Fantasy Zone* original (imagens da esquerda) foram adaptados.

SEGA ACTION CHAIR

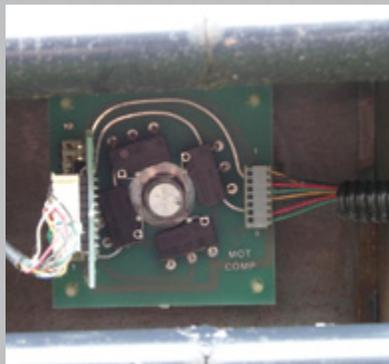
Rara, obscura e misteriosa: a cadeira para Mega Drive que pretendia levar a experiência de simulação dos arcades para as casas dos jogadores

Por Alexei Barros

Desde que os consoles passaram a contar com adaptações de fliperamas, uma das maiores obsessões era ter em casa um jogo com a qualidade dos arcades – quem não sonhou em nunca mais gastar dinheiro com fichas? Geração vem, geração vai e a diferença técnica entre arcades e videogames não existe mais. Mas as máquinas que procuravam imitar as experiências de jogo movimentando o corpo do jogador na pilotagem de um avião, helicóptero, moto ou automóvel... essas continuam restritas às casas de fliperama. Nem tanto assim para os afortunados donos da raríssima e quase desconhecida Sega Action Chair...

Melhor do que um trono

Embora seja conhecido como Sega Action Chair, o acessório para Mega Drive não é fabricado pela Sega e, sim, pela empresa americana Simulator Technology Inc. Por isso, a cadeira originalmente era chamada de Simulator-II Action Chair, como é comprovado pelo material promocional, que explica o funcionamento da seguinte maneira: “A revolucionária Simulator-II Action Chair permite que você vivencie a última dimensão dos jogos caseiros. Você cria a ação do jogo usando os movimentos do seu corpo para ativar a eletrônica da base da S-II Action Chair. O assento age como um joystick e todos os controles estão posicionados nos manches para os punhos. Simplesmente conecte o fio da cadeira diretamente no seu videogame, sente e prepare-se para a mais deslumbrante, a mais empolgante nova sensação em diversão eletrônica. Depois de um pequeno teste na S-II Action Chair, você não vai mais querer usar joysticks!”. Com isso, enquanto as direções são determinadas pelos movimentos do corpo do jogador sentado, o manche da mão direita possui os botões A e Start e, o da esquerda, o Select e o B (não há o C).

À esquerda, o conector de nove pinos, e, à direita, o detalhe da parte de baixo da cadeira

SEGA ACTION CHAIR

- **Fabricante:** Simulator Technology Inc.
- **Preço:** £99
- **Sistema compatível:** Mega Drive
- **Lançamento:** 1992
- **Slogan:** "The best seat in the house for all your video entertainment!" (algo como "O melhor assento em casa para toda a sua diversão!")
- **Jogos compatíveis:** *After Burner II*, *Space Harrier II*, *Super Hang-On*, *Super Monaco GP*, *Super Thunder Blade* e *Road Rash*
- **Prometia:** levar a experiência única dos arcades para dentro das casa dos jogadores
- **Trouxe:** uma boa grana para quem comprou na época e revendeu a cadeira em sites de leilão virtual para colecionadores sedentos

Posta à venda no eBay, essa cadeira está bem conservada, até porque o material é resistente

Como o manual deixa claro, a cadeira Sega Action Chair não precisa ligar na tomada

Nesse protótipo da cadeira para NES, há uma capa opcional para o assento

NINTENDO CHAIR?

O Mega Drive não foi o único sistema mencionado na propaganda da cadeira então chamada de Simulator-II Action Chair. O NES também é listado, inclusive citando os jogos que teoricamente foram testados com êxito: *After Burner*, *Top Gun*, *Rad Racer*, *RoadBlasters* e, quem diria, o puzzle *Tetris*. Supostamente, a versão de NES é ainda mais rara e há dúvidas se ela de fato foi comercializada. Em uma oferta do eBay de janeiro de 2013, conforme noticiado pelo blog Game Sniped, um dono do acessório colocou a cadeira à venda, dizendo que seria um entre cinco protótipos existentes. O que é mais estranho, a revista brasileira VideoGame chegou a oferecer duas cadeiras (uma para Mega Drive e outra para NES) trazidas ao País pela Procimar como prêmio de uma promoção realizada nas edições #22 e #23 para escolher o melhor jogo de 1992. E não acaba aí: o mesmo material promocional ainda diz que estavam em produção versões da cadeira compatíveis para os computadores Amiga e IBM, além do TurboGrafx-16 – até hoje, nenhuma delas veio à tona.

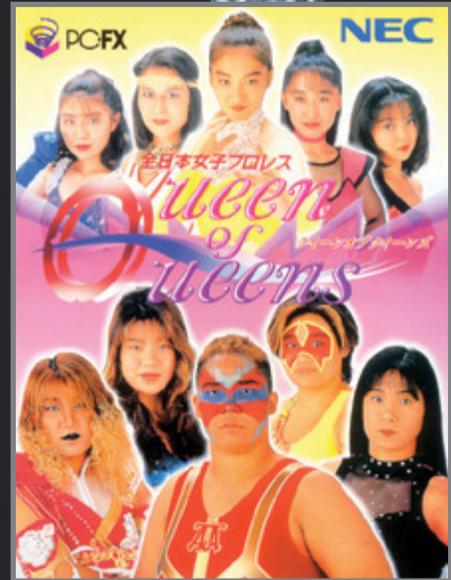
"O confortável banco da S-II Action Chair é feito de um altamente durável fibra de vidro moldada por compressão. A base da cadeira é constituída de 100% aço. Sem plásticos! Até adicionamos um descanso para as pernas que permite crianças e adultos desfrutarem da cadeira."

Em tese, qualquer jogo é compatível com a Sega Action Chair, porém, como o Activator, alguns títulos funcionam melhor. Segundo o material promocional, foram testados com sucesso: *Super Thunder Blade*, *Super Monaco GP*, *Space Harrier II*, *After Burner II* e *Super Hang-On*. No manual, a esse quinteto de jogos mais indicados para a cadeira ainda foi adicionado o *Road Rash*, eterno clássico de motos da Electronic Arts e único dessa seleção que não é da própria Sega.

E funciona? A revista britânica Sega Pro #6 fez uma análise da cadeira. "Conectada diretamente no seu Mega Drive, é realmente bastante estranha quando você pensa sobre isso; um joystick em que você se senta. Na verdade, parece mais confortável. Com acabamento acolchoado preto de couro sintético (para salvar as vidas de muitos de nossos amigos bovinos, é claro), você controla os movimentos da tela ao se inclinar na direção que você pretende ir (bizarro!). Por esse preço, no entanto, somente os mais abastados podem bancar", aponta o texto, que informava na ficha técnica o preço do periférico de £99 (para efeito de comparação, o Sega CD foi lançado no Reino Unido mais ou menos naquela época por cerca de £299, de acordo coma mesma edição da revista inglesa).

Apesar de, pelos relatos publicados, não haver nenhum problema mais sério com a utilização da Sega Action Chair, a Sega não levou muito a ideia adiante em sua publicidade nos anos 90. Usuários de fóruns especializados em colecionismo, como do site Digital Press, citam o acessório como extremamente raro. Quem sabe se a Sega apostasse mais no potencial da Action Chair em vez do Activator a cadeira poderia ser famosa.

ZEN-NIPPON JOSHI PRO WRESTLING: QUEEN OF QUEENS (PC-FX)

Rumble Roses foi uma série relativamente conhecida da Konami de luta-livre com belas garotas dispostas a trocarem uns sopapos no ringue. Tempos antes, já existiam outras mulheres a fim de briga do All Japan Women's Pro-Wrestling, que existiu de fato e durou até 2005, mas deixando a delicadeza feminina de lado, sem o menor senso do ridículo para usar maquiagens e vestimentas estúpidas. É o que nos mostra a gloriosa capa do *Zen-Nihon Joshi Pro Wrestling: Queen of Queens*, jogo baseado no torneio lançado somente para o PC-FX, aquele console com jeitão de computador da NEC que fracassou. Com um jogo desses também não tinha como ser diferente. Os confrontos acontecem com as lutadoras de frente na maior parte do tempo, em tela dividida, mostrando os golpes das combatentes em vídeo para relembrar os piores momentos do Sega CD. Os movimentos são completamente artificiais e avessos à fluidez que todo jogo de luta deve ter. Onde estavam com a cabeça quando fizeram essa porcaria?

O TESOURO EM UMA MÃO

Quando a maioria das produtoras torcia o nariz para as limitações de memória dos cartuchos, a Treasure mostrou apoio ao Nintendo 64 – logo ela que, nos 16-bit, fez apenas jogos para Mega Drive. O primeiro título para o console da softhouse e também um dos primeiros side-scrolling do estúdio, *Mischief Makers* traz a heroína Marina, cuja habilidade principal é agarrar e arremessar itens e rivais. A capa japonesa do jogo levou esse conceito ao extremo. Nela, Marina carrega em uma só mão dezenas de inimigos com a maior naturalidade. Já a capa americana não é ruim, mas é muito mais comum se comparada com a riqueza de detalhes da nipônica.

MEGA DRIVE III

***Mortal Kombat II*, *Mortal Kombat 3*, *Street Fighter II': Special Champion Edition*, *FIFA International Soccer*... Foram vários jogos que a Tec Toy lançou em pacotes com o Mega Drive, mas nenhum desses títulos representou melhor o console do que *Sonic the Hedgehog 2*, por ser um título exclusivo da Sega, como mostra a caixa do Mega Drive III.**

Variedade e qualidade

Já com certo tempo no mercado, o Mega Drive III chegou com uma ampla biblioteca de jogos dos mais variados gêneros, e vemos imagens de jogos como *Ecco the Dolphin*, *Sonic 2* e *Shinobi III*.

Revolução com Sonic 2

O primeiro *Sonic* já dava uma noção incrível do que um sistema 16-bit poderia fazer. O *Sonic 2* confirmou essa revolução daquela geração imbatível, com uma aventura ainda mais impressionante.

Acessórios incríveis?

Poderia ter ficado mais claro que para ir à "fantástica era do CD" era necessário adquirir, separadamente, o Sega CD. A pistola Menacer também não era tão incrível assim. Já o controle de seis botões se mostrou essencial para jogos de luta.

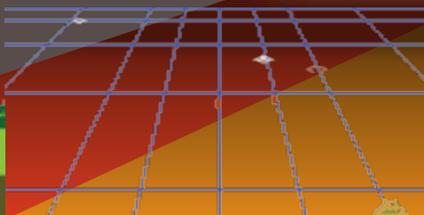
Sistema de entretenimento de vídeo interativo

Interactive Video Entertaiment System soa um pouco exagerado, em uma óbvia referência ao concorrente Super Nintendo Entertaiment System, mais conhecido como SNES. É estranho querer fazer dos videogames mais do que eles são, afinal os jogos eletrônicos já haviam recuperado o prestígio perdido no Crash de 1983.

ACTIVISION

Por procurar homenagear jogos clássicos, a **OLD!Gamer** é uma revista um tanto suspeita para comparar títulos antigos e modernos. Mas nota-se que a alta tecnologia, a busca pela realismo e a aproximação do cinema nos jogos deixaram muitas obras parecidas entre si – veja, por exemplo, quantos títulos blockbusters de hoje em dia são baseados em tiros. Injustamente ou não, a série que costuma ser apontada como a principal responsável pela proliferação de FPSs é a bélica *Call of Duty*, da Activision, com suas lucrativas iterações anuais. Nem dá para acreditar: é a mesma empresa que foi por muitos considerada a mais criativa nos saudosos tempos de Atari. A propaganda estilo loja de sapatos é testemunho disso, mostrando diferentes calçados para cada personagem que o jogador incorporava. Como diz o slogan da Activision: “nós colocamos você dentro do jogo”. Se fosse hoje, provavelmente só veríamos botas de soldado...

PITFALL!

Calçado: botas para caminhada são perfeitas para os aventureiros que partem em busca de tesouros na floresta selvagem, seja para não escorregar nas escadas ou para pisar na cabeça dos mortais crocodilos (só quando eles estiverem de boca fechada).
Criador: David Crane, mito da programação que ainda concebeu jogos como *A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia* (NES) e *Ghostbusters* (Commodore 64).

BEAMRIDER

Calçado: as botas lunares estão aí por causa da temática espacial do jogo lançado originalmente para Intellivision. Pilotando uma nave, o jogador deve livrar o planeta de alienígenas que envolveram o mundo em um campo de força em forma de teia.
Criador: prolífico programador de arcades e jogos de Atari e Intellivision, Dave Rolfe é conhecido pelo shmup seminal de arcade *Star Fire*, que inovou por trazer cockpit.

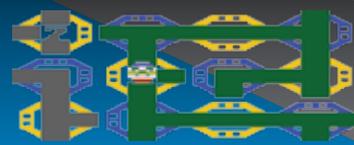
DECATHLON

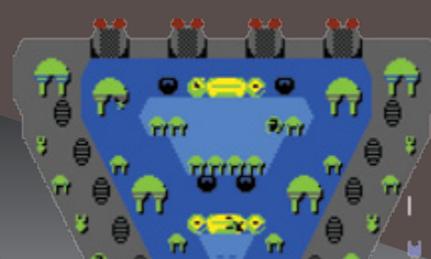
Calçado: as sapatilhas surradas de atletismo – modelo década de 80 – simbolizam todo o esforço homérico para vencer a Olimpíada nas dez provas que o *Decathlon* oferece, sem o menor receio de evitar que o pobre joystick se destruísse com os movimentos repetitivos, mexendo a alavanca de um lado e para o outro.
Criador: assim como *Pitfall!*, *Decathlon* é fruto da genialidade de David Crane.

DENTRO DO JOGO

A Activision possuía uma filosofia muito à frente de seu tempo que procurava popularizar os seus criadores, diferentemente do que faziam as produtoras japonesas com os pseudônimos às vezes indecifráveis. Todos os designers de jogos tiveram seus nomes mencionados na propaganda. Mesmo que não sejam tão conhecidos, até por não estarem mais em evidência, eles são procurados pelos fãs que se enriqueceram com as suas criações.

KEYSTONE KAPERS

Calçado: em um jogo de polícia e ladrão, correr é o que vai acontecer na maior parte do tempo. Por isso, as solas dos sapatos do intrépido policial devem ser reforçadas para ir atrás do meliante que assaltou a loja gigante de vários andares e com muitas escadas rolantes.
Criador: Garry Kitchen, que antes havia feito a adaptação meia-boca com duas fases do *Donkey Kong* para Atari 2600.

ZENJI

Calçado: mais uma associação um pouco forçada, dos getas (espécie de sandálias japonesas) com o nome e a música-tema orientais do jogo de estratégia. O objetivo é interligar as áreas do labirinto para que todas elas fiquem verdes. Bem inusitado.
Criador: Matthew Hubbard, que também tem no currículo jogos como *Dolphin* (quase um tataravô do *Ecco the Dolphin*) e *Double Dunk*, ambos de Atari 2600.

THE DREADNAUGHT FACTOR

Calçado: de novo as botas espaciais, de novo uma alusão forçada. Mais uma vez entando evitar uma invasão do inimigo, aqui da colossal aeronave Dreadnaught, o jogador controla pequenas naves na tentativa de destruir o oponente pouco a pouco.
Criador: Tom Loughry, que ainda fez *Worm Whomper*, em que se deve proteger a safra de milho de insetos e outras pestes.

www.europanet.com.br